Nr. 3 März 1992
7. Jahrgang
öS 65
sfr 7,50
lit 7200
hfl 9,90
DM 7,50

ASM aktueller software markt

Alles über Computer- & Videospiele

ISSN 0933-1867

Das große Magazin für Computer & Videospiele

REPORT — MESSE-NEWS

CES IN LAS VEGAS

NEU! — DER HAMMER!

SEGA-CD-ROM

MIT LESER-UMFRAGE

TEST!

CIVILIZATION für PC
ABANDONED PLACES
AMBER STAR
SIM ANT
REALMS
CHESSMASTER 3000
WOLFCHILD

EMERGENCY HELMET

WETT-BEWERB

S. 132

SUPER! — DELPHINES HIT:

ANOTHER WORLD

EMERGENCY
HELMET
635601-8134327820
JONAH HAYES
3002

ASM-Aktueller Software Markt, Postfach 870, 3440 Eschwege, Tel.: 0 56 51 / 3 00 11, Fax: 0 56 51 / 3 00 14

Motiv: Titel ASM 3/92 — © Tronic-Verlag

ASM-Aktueller Software Markt, Postfach 870, 3440 Eschwege, Tel.: 0 56 51 / 300 11, Fax: 0 56 51 / 3 00 14

Motiv: Eye of the Beholder 2 — © SSI, USA

ASM-Aktueller Software Markt, Postfach 870, 3440 Eschwege, Tel.: 0 56 51 / 3 00 11, Fax: 0 56 51 / 3 00 14

Motiv: Indiana Jones 4 — © Lucasfilm Games, USA

ASM-Aktueller Software Markt, Postfach 870, 3440 Eschwege, Tel.: 0 56 51 / 3 00 11, Fax: 0 56 51 / 3 00 14

Motiv: Suspicious Cargo — © Gremlin Graphics, GB

operation las vegas

Von gurken, besonders jenen ihrer rasse, welchen das prädikat 'sauer' gebührt, von streßfreien tagen und quantitativ magerem software-fundus, kurz: von zeiten, die sich zieh'n wie kaugummi – keine spur. das business, stets rege und quicklebendig, zeigte sich nach heißer x-mas-phase nicht selten ausgepowert. es ist waagschale zwischen 'booms' und 'sauren gurken' und immer für eine überraschung zu haben.

ergo: es boomt (diesmal) unaufhaltsam, phones und faxgeräte laufen heiß, games und meldungen jagen sich von ihrer aktualität her den rang ab. das geschäft blüht und wir simulieren den ameisen-staat, ***sim ant****-live, wenn ihr wißt, was ich meine. das game um die winzlinge ist übrigens die riesen-nummer für eure pc. mehr auf page 53.*

wir blättern weiter: im frühling scheint der saft nicht nur in die bäume zu schießen, ***microprose*** *haben nun endlich eine bug-freie version ihres viel-versprechers* ***civilisation*** *freigegeben, zum abschuß für euer* ***'spiel des monats'****.*

bravouröses von ***wolfchild*** *über* ***realms*** *und* ***another world*** *samt solcher nettigkeiten von* ***segas cd-rom*** *bis hin zum* ***chessmaster 3000*** *für pc stehen pate für perfektion – des spielens wegen.*

eben deswegen auch unsere ***'operation las vegas'****, gleichzeitig antjes debüt für* ***asm. antje hink*** *(ah), alter hase in sachen spieleredaktion und brandneu im team, hat ihre feuertaufe mit 'sehr gut' bestanden. was die* ***operation*** *in den staaten alles gebracht hat setzt las vegas neue maßstäbe? don't panic, antje legt los, page 46ff.*

einen vergnüglichen märzen mit ***helau*** *und* ***alaaf*** *wünscht*

yours mats

ACHTUNG! WIR SIND UMGEZOGEN!
UNSERE NEUE ADRESSE:
FULDAER STR. 6, 3440 ESCHWEGE
TEL.: (0 56 51) 92 99 01, FAX.: (0 56 51) 9 29 - 9 40.

OPEATION...

INHALT 4

asm 3/92

Amerikanisches ·46·

Das neue Sid-Meier-Epos weiß zu begeistern. Hier kommen Strategen voll zum Zuge.

Zivilisiertes ·6·

Impressum

Herausgeber
Christian Widuch

Verlagsleiter
Stefan Ritter

Chefredakteur
Matthias Siegk (mats, verantw.)

Stellv. Chefredakteur
Ulrich Mühl (Uli)

Redaktion
Guido Alt (gag), Hans-Joachim Amann (hja), Michael Anton (man), Antje Hink (ah), Lars Rückert (lar), Klaus Trafford (kate)

Freie Mitarbeiter
Dirk Fuchser (df), Michael Suck (msu)

Layout
Annette Braun (verantw.), Katja Braun

Comics
Stefan Bayer, Mathias Neumann

Titel
Thomas Thiel

ASM London
Steve Cooke, 31 Stoneleigh Street, London W11, 4DV, England

Anzeigenleitung
Britta Fiebig

Anzeigenverkauf
Verlagsbüro München, Zaunkönigweg 2c, 8000 München 82, Tel. (0 89) 4 39 10 87, Telefax (0 89) 4 39 10 80
Britta Fiebig (Ltg.), Hannelore David, Peter Schätzle, Ilona Sehm
Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 6 ab 1. Januar 1992

Repräsentant im Ausland
GB: Huson European Media, Gerald Rhoades-Brown, 10/11 The Green Business Centre, The Causeway, Staines, Middlesex, TW 18 3AL, Phone: GB (0) 784-469900, Fax: GB (0) 784-469996

Anzeigenverwaltung
Anja Pröger, Tel. (0 56 51) 9 29 - 9 15, Telefax (0 56 51) 9 29 - 9 44

Anzeigensatz
Regina Sieberheyn, Andrea Kloss, Martina Kühn

Satz
Grunewald Satz & Repro GmbH, 3500 Kassel

Reproduktion
Repro Team Kassel GmbH, 3501 Niestetal-Sandershausen

Druck und Gesamtherstellung
Druckhaus Dierichs GmbH & Co KG, 3500 Kassel

Vertrieb
Verlagsunion Pabel Moewig KG, 6200 Wiesbaden, Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel), Österreich, Schweiz

Abonnement
Jahresabonnement (12 Ausgaben)
Inland DM 79,20, Ausland DM 95,50
Ein Abonnement gilt mindestens für ein Jahr. Es verlängert sich um diesen Bezugszeitraum, wenn es nicht bis 6 Wochen vor Ablauf schriftlich gekündigt wurde.

Abonnement-Verwaltung
Tanja Mosebach, Andrea Richhardt
Tel.: (0 56 51) 9 29 - 9 04

Bankverbindung
Empfänger: Tronic-Verlag GmbH & Co. KG
Institut: Postgiroamt Frankfurt/M.
BLZ: 500 100 60, Kto.-Nr. 244 35 - 603
Wir bitten unsere ausländischen Kunden, nur mit Euroscheck zu zahlen.

Verlag und Redaktion
Tronic-Verlag GmbH & Co. KG,
Postfach 870, 3440 Eschwege
Telefon (0 56 51) 9 29 - 9 01
Telefax (0 56 51) 9 29 - 9 44
Bildschirmtext (BTX) 0 56 51 / 9 29 - 9 42

INHALT 100 % ELEMENTARCHLOR- ★★ FREI ★★ GEBLEICHT!

Der Inhalt dieser Ausgabe wurde auf **umweltfreundlichem Papier** gedruckt, bei dessen Fertigung nur noch elementarchlor-frei gebleichter Zellstoff zum Einsatz kommt. Das Papier verfügt über einen wesentlich geringeren Dioxin-Gehalt und trägt zusätzlich zur Gewässerentlastung bei.

Sonderdruck-Dienst
Sämtliche in dieser Ausgabe erschienenen redaktionellen Beiträge sind in Form von Sonderdrucken zu erhalten. Anfragen an Frau Pröger, Tel. (0 56 51) 9 29 - 9 15, Telefax (0 56 51) 9 29 - 9 44.

Manuskripte und Programme
Manuskripte und Programme werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen jedoch frei von Rechten Dritter sein.
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art (auch Leserbriefen) gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Tronic-Verlagsgesellschaft herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann trotz sorgfältiger Prüfung durch die Redaktion nicht übernommen werden. Namentlich gekennzeichnete Beiträge geben nicht unbedingt die Meinung der Redaktion wieder.
Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Programme jeder Art kann keine Haftung übernommen werden.

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW)
ISSN 0933-1867

INHALT

5

asm 3/92

Außerirdisches · 30 ·

ADVENTURES

SIMULATION

Flop des Monats:

PREVIEWS

KONVERTIERUNGEN

GAME-BOY-CORNER

KONSOLEN

RUBRIKEN

READY STEADY GO

Genetisches · 16 ·

LAS VEGAS

ASM

SPIEL DES MONATS

DIE WELT IN MEINER HAND

Wie würde die Welt heute aussehen, wenn Sie schon damals das Sagen gehabt hätten? Sagen wir mal seit dem Jahr 4000 vor Christus? Hätte die Kultur, die Sie gehegt und gepflegt haben, den Sprung zur Weltmacht geschafft oder wäre sie im Wettkampf mit anderen Zivilisationen auf der Strecke geblieben? Die Antworten auf diese Fragen kann der neueste Geniestreich von Sid Meier geben.

CIVILIZATION

Welt nach Wahl.

Das Spielfeld.

CIVILIZATION

System: IBM & Kompatible (VGA, MCGA, EGA, Tandy, Festplatte, Soundkarten werden unterstützt), **empf. VK-Preis:** ca. 120 DM, **Hersteller:** Microprose, U.S.A., **Muster von:** Die Cassette, 4950 Minden.

Die Vorversion von CIVILIZATION von MICROPROSE hatten wir schon in der Ausgabe 1/92 besprochen, inzwischen ist das Programm fix und fertig und hat sich vom Hit-Kandidaten zum Spiel des Monats gemausert.

Worum es geht? Der Spieler übernimmt die Führung einer Nation und muß sie über sechs Jahrtausende von einem gerade seßhaft gewordenen Nomadenvölkchen zu einer Hochkultur aufpäppeln. Keine einfache Aufgabe, denn es gibt noch bis zu sieben andere (vom Computer verwaltete) Nationen, die genau das gleiche Anliegen haben: nämlich zur mächtigsten und glücklichsten Nation der Welt zu werden.

Nachdem man einen günstigen Platz für die Keimzelle der eigenen Kultur gefunden und seine erste Stadt gegründet hat, erfolgt der Auf- und Ausbau des potentiellen Weltreichs. Militäreinheiten werden produziert, um die Stadt zu schützen und die Lande zu erkunden, später folgen Siedler, um Straßen zu bauen, Land urbar zu machen und schließlich neue Städte zu gründen. Über die Expansion darf auch die Pflege der Städte nicht vergessen werden. Stadtmauern und Kornspeicher müssen gebaut werden, später kann man sich auch den Luxus von Tempeln oder Bibliotheken erlauben. Neben diesen dringend notwendigen Einrichtungen können auch Prestigeobjekte in Angriff genommen werden. Diese Weltwunder brauchen zwar lange bis zu ihrer Fertigstellung, bringen aber nicht nur ewigen Ruhm, sondern auch handfeste Vorteile für den Herrscher.

Unweigerlich kommt man auch mit den anderen Zivilisationen in Kontakt und steht vor der Entscheidung um Kooperation oder Krieg. Diplomatische Kontakte sind immer von Vorteil, bringen sie nicht nur vorläufig Ruhe, sondern auch Informationen über die andere Kultur – und zuschlagen kann man später immer noch. Auch kann man mit Handelskarawanen für gute Kontakte sorgen, die nicht nur Informationen, sondern auch bares Geld bringen. Letztendlich kommt man um Kriege jedoch nicht herum, denn das Spiel ist nur dann gewonnen, wenn man alle anderen Zivilisationen zerschlagen hat – oder auch, wenn man lange genug durchgehalten hat, bis in ferner Zukunft das erste Raumschiff einen fremden Planeten erreicht hat (wobei es natürlich praktisch wäre, wenn das Raumschiff aus eigener Produktion ist).

Welchen Verlauf die kulturelle Entwicklung nimmt, bestimmt man selbst. Das anfänglich vorhandene Wissen kann schrittweise ausgebaut werden, nachdem eine Kenntnis erlangt wurde, kann man sich die nächste aussuchen. Wie lange das Lernen dauert, hängt davon ab, wieviel Geld in die Forschung investiert wird – Geld, das allerdings auch für die Produktion von Gegenständen und für die Zufriedenheit der Bevölkerung benötigt wird. Günstiger kommt man an das Wissen, wenn man es durch Zufall findet, oder anderen Zivilisationen rauben oder mit ihnen tauschen kann. Je nach Kentnisstand ist dann die

Produktion verschiedener Gegenstände möglich, deren Art sich im Verlaufe der Zeit wandelt, aus Rittern werden später Panzer, aus Segelschiffen Flugzeugträger und so weiter. Größtes technologisches Wagnis ist dann der Bau eines eigenen Raumschiffs, aber der Weg dorthin ist noch weit.

Herrliche Anachronismen

Die Welt, in der man spielt, kann in gewissen Grenzen (Klima, Landmasse) selbst bestimmt werden. Als Besonderheit kann man auch ein Szenario der Erde spielen, bei dem das Aussehen der Kontinente und die geographischen Ausgangspunkte der einzelnen Zivilisationen in etwa der Wirklichkeit entsprechen. Allerdings nur teilweise, denn Amerikaner unter Abraham Lincoln im Jahre 2000 vor unserer Zeitrechnung sind ebenso seltsam wie Stalin als Führer der Russen im Jahre des Herrn 1500. Oder wie die Engländer, die im Jahre 2000 die Elektrizität entdecken, oder die Babylonier, die wir in einem Testspiel so um 1735 erst mal aus Australien vertreiben mußten. Speziell in diesem Szenario sorgen solche Ungereimtheiten immer wieder für Heiterkeit, wie etwa auch die Herren Mussolini oder Bismark, die in *Railroad Tycoon* Eisenbahnen bauen durften.

Von der technischen Machart erinnert Civilization stark an den Vorgänger. Übersichtliche Darstellung und eine in der Kombination von Maus und Tastatur hervorragende Bedienung erlauben eine bequeme Pflege der eigenen Mannen. Bildschirmfüllende Zwischenbilder informieren über wichtige Ereignisse, Statistiken lassen sich ebenso abrufen wie ein Lexikon mit den wichtigsten Informationen über die einzelnen Errungenschaften, im Anfängermodus sind auch Hilfestellungen verfügbar. Ohne intensive Lektüre des gelungenen (vorerst noch englischen) Handbuchs kommt man nicht weit, zu komplex sind die Feinheiten, die ein erfolgreicher „Kulturschaffender" berücksichtigen muß. Hat man jedoch die ersten Hürden genommen und seine Mannen die ersten 500 Jahre gut geführt, kann man sich auf langen Spielspaß gefaßt machen. Ein toller Nachfolger zu Railroad Tycoon und ein neues Kultspiel, das man einfach haben muß! ■

Michael Anton

ASM-WERTUNG von 0-12

Grafik	10
Anleitung	10
Spielaufbau	12
Motivation	11
Gesamtnote	11

»GENIAL«

»Spielen mit der Weltgeschichte – toller Wahnsinn!!!«

Mats meint:

Wow! Bei guter Führung Anwärter auf die Weltherrschaft – wenn man da nicht größenwahnsinnig werden soll... Wahnsinn ist CIVILIZATION in jeder Hinsicht, vor allem wahnsinnig gut! Ein komplexes Geschehen, verpackt in eine leicht zu bedienende Oberfläche, dazu unzählige Details und Feinheiten – ein Muß für alle Strategiefreunde, und nicht nur diese. Wer sich das Teil nicht holt, hat seinen Anspruch auf einen Platz in der Weltgeschichte schon verspielt.

»GENIAL«

Greetings from Shaka, ruler and Emperor of the Zulus...

Besuch aus fernen Landen.

Centuries later,

Zivilisatorischer Fehlschlag . . .

German SpaceShip: G.S.S. Joki
Population: 10,000
Support: 100%
Energy: 100%
Mass: 24,700 tons
Fuel: 100%
Flight Time: 15.2 Years
Prob. of Succe
100%
ASM HIT

Ziel erreicht, das Raumschiff ist unterwegs!

Dimensions-SPRUNG

ANOTHER WORLD

System: Amiga, **empf. VK-Preis** ca. 80 Mark, **Hersteller:** Delphine Software, Frankreich, **Muster von:** Compy-Shop GmbH, 4600 Dortmund 1

An einem stürmischen Tag sitzt der Wissenschaftler Lester Knight Chaykin wieder mal vor seinem Teilchenbeschleuniger und läßt wohl zum tausendsten Mal die Versuchsreihe ablaufen. Doch diesmal geschieht etwas Unvorhergesehenes. Während das Experiment im vollen Gange ist, schlägt ein Blitz in die Apparatur ein und die ganze Sache gerät aus den Fugen. Durch die ungeheure Energie wird er durch Zeit und Dimensionen geschleudert und findet sich in einer anderen Welt, englisch ANOTHER WORLD, wieder. Als Spieler hat man nun bei diesem Action-Adventure aus dem Hause DELPHINE die Aufgabe, unseren Wissenschaftler irgendwie wieder in seine Welt, Dimension, Zeit oder was auch immer zurückzubringen. Dies ist aber keine leichte Aufgabe, denn diese Welt birgt mehr Gefahren und Rätsel in sich, als es zu Anfang des Spiels scheint.

Die Bewohner sind uns bei der ganzen Sache nicht gerade freundlich gesinnt. Die wohl dominierende Lebensform, menschenähnliche Lebewesen, nehmen uns gleich zu Beginn gefangen. Natürlich gelingt die Flucht aus dem Stahlkäfig, der unser Gefängnis darstellt. Zusätzlich kommen wir in den Besitz einer Laserpistole, die uns auf unserem bevorstehenden Weg gute Dienste leisten soll. Mit ihrer Hilfe und der eines ebenfalls geflohenen Mitgefangen sind die zahlreichen Fallen und Rätsel schon etwas einfacher zu überwinden, doch hat das Spiel weiterhin einen sehr hohen Schwierigkeitsgrad.

Damit man beim Rätselknacken nicht immer von vorn anfangen muß, was sehr schnell frustrierend und demotivierend wirken würde, wurde ein Passwortsystem eingerichtet, das das Game in zehn Abschnitte unterteilt.

Neben dem durchaus logischem und spannenden Spielablauf ist es vor allem die sehr flüssige und schnelle Grafik die das Spiel gut macht. Man wundert sich, wie es möglich ist, solch eine Masse an Grafik und Sound selbst bei nur 512 KB mit nur wenigen Abstrichen (ein paar Effekte fehlen) unterzubringen. Die Lösung heißt: Polygone – sprich Vektorgrafik. Ob man's glaubt oder nicht, sämtliche Grafik auf dem Screen ist berechnet. Dadurch sind natürlich Spielereien möglich, die mit normaler Grafik kaum oder nur mit großem Speicheraufwand möglich wären. Kamerafahrten und Einstellen wurden realisiert, wie man sie sonst nur aus dem Film kennt. Daher, ein überaus gelungenes Spiel für jede Menge Stunden Spielspaß. ■

lar

Mats sagt:

Spät kommt er, aber er kommt: DELPHINES Durchbruch. Was bis dato nie so recht gelingen wollte, avanciert mit der Story um Professor Chaykins Malheur diesmal zu einer Glanzleistung. So sehr mich die spannende und einmalig in Szene gesetzte Geschichte mitgerissen hat, gerät sie doch fast ins hintertreffen, wenn man bedenkt, daß die Franzosen hier mit vollst animierter, hundertprozentig berechneter Vektorgrafik aufwarten. Selbst bei anatomischen Bewegungen und grafisch aufwendigen 3D-Effekten hat man bei der Entstehung von ANOTHER WORLD wohl keine Hemmungen gekannt. Den letzten Schliff erhielt das Game dann durch die sichtlich geschulte Hand eines Grafikers, der Form und Farbe so einsetzte, daß die beabsichtigte Atmosphäre nicht zu kurz kommt: Eine Welt in einer fernen Dimension, eiskalt, ruchlos, brutal, gleichzeitig geheimnisvoll, spannend und immer wieder unbekannt. In Chaykins Haut möchte ich nie stecken, in Delphines jederzeit. Weiter so!

»PRIMA«

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	11
Sound	9
Spielablauf	10
Motivation	10
Gesamtnote	10

»PRIMA«

ASM Hit

»POLYGONE – Das Geheimnis guter Grafik mit wenig Speicherverbrauch!«

Vorsicht ist geboten!

... schon weg!

Gleich beginnt das Abenteuer ...

Wenn man sich aus ...

... diesem Käfig befreit hat, ...

... bekommt man jenes!

... zusammengestellt von Guido Alt

NEWS

Infogrames/Disney Software basteln gerade an **Rocketeer** , der Kinoumsetzung des gleichnamigen Films. Benutzt werden digitallisierte Szenen des Films und ebenso Digis des gleichnamigen Comics. Die erste Demo sieht schon recht prächtig aus. ■ **SSI** hat für die kommenden Monate einige ganz heiße Eisen im Feuer. Freunde des Landes Krynn können sich schon mal auf die **Dark Queen of Krynn** freuen, desweiteren stehen Tales of Magic und Treasures of the Savage Frontier an. Kleiner Wermutstropfen: Dauert alles noch bis zum Sommer. Vor der Vollendung steht allerdings schon **Buck Rogers 2: Matrix Cubed** , welches beim ersten Probespiel einen guten Eindruck machte. Mehr demnächst. ■ 10 Jahre im Geschäft sind übrigens **Digital Integration** , ein in dieser Branche nahezu biblisches Alter. Nichtsdestotrotz sind die Veröffentlichungen von vier Low-Budget-Games unter dem **Action Sixteen** - Label angekündigt. Sir Fred, Jupiters Masterdrive, Mystical sowie Rotox sollen preisbewußte User beglücken. ■

▲ Rocketeer

Digital Integration

The Real World of Simulation

▲ Dark Queen of Krynn

▲ Tales of Magic

Action SIXTEEN

Auch **Impressions** legt diesen Monat richtig los. Müssen wohl die Frühlingsgefühle sein. Auf jeden Fall wollen uns die Jungs und Mädels von der Insel mit der Wirtschaftssimulation **Airbucks** und dem Strategiespiel **Ken Wrights Gettysburg** überraschen. Damit nicht genug, den Impressions wagt sich mit dem Fantasy-War-Game **Warriors of Releyne** auch noch auf Neuland, da dieses Programm nach eigenen Aussagen das erste dieser Art ist, das von dieser Firma produziert wird. ■

Mindscape/Origin tut was für die bisher von Spielen vernachlässigten Besitzer der CD-ROM-Laufwerke. Wing Commander I plus Secret Missions 1 und 2, sowie Wing Commander I zusammen mit Ultima VI und nicht zuletzt Ultima I-VI erscheinen auf CD. Darüber hinaus hat Mindscape sich laut gewöhnlich gut informierten Quellen zufolge die Rechte an den Computerumsetzungen von **Nintendos Mario** gesichert. ■

◄ Auf dem Weg zu Mindscape?

IMPRESSIONS

System 3 *hat sich entschlossen, den 1990er 8-Bit-Hit* **Myth** *nun auch für die 16-Bit Maschinen umzusetzen. Sieht gut aus.* ■

◄ Myth (Amiga)

Namensgebungen sind mitunter schon eine heikle Sache. Bestes Beispiel dafür ist **Titus** *neuestes Werk. Ursprünglich lief das Jump 'n' Run Game unter dem Arbeitstitel Ali Baba. In Frankreich erschien es dann unter dem Titel einer Zeichentrickserie, deren Hauptdarsteller ein diebischer Araber ist. Für den deutschen Markt mußte der Titel aus rechtlichen Gründen nochmals geändert werden. Hier wurde aus dem Araber ein Fuchs (wundersame Welt), was den deutschen Titel* **The Fox** *erklärt. Erscheinen wird's diesen Monat.* ■

▲ The Fox

Weiter gehts mit Frankreisch, genauer gesagt mit **Loriciel.** *Ganz frisch auf den Tisch ist Tennis Cup 2 gekommen. Schöne Grafik, guter Sound und gutes Handling machen das Tennisspiel hier zum Vergnügen. Der Test wird in der nächsten Ausgabe nachgereicht. Und da Compilationfans hier ja nie zu kurz kommen gibts aus gleichem Hause noch* **Sports Best** *mit Turbo Cup, Panza Kick Boxing und Tennis Cup, sowie* **Les Stars** *mit Skweek, Superskweek, Builderland und Bumpy. Lohnt sich.* ■

▲ The Fox

LORiCIEL

Tennis Cup II ▲

Daß es Computerspiele gibt, die auf Büchern basieren, ist bekannt. Umgekehrt geht es aber auch, wie **Harald Evers** *derzeit unter Beweis stellt: Er arbeitet an der Romanfassung seines Adventure-Knüllers* **Die Kathedrale***. Das mit 300 DIN A4-Seiten Text ohnehin umfangreiche Computerspiel wird hierzu gänzlich überarbeitet. Zwar werden die Rätsel abgespeckt, dafür aber mehr Wert auf den Krimi und die Hintergrundgeschichte gelegt.*

Harald Evers erfüllt sich mit diesem Buch einen langgehegten Wunsch: „Es ist von jeher mein Ziel gewesen, Schriftstellerei zu betreiben. Aber auch dem Computer bleibe ich treu.“ Was er wiederum dadurch belegt, daß er zusätzlich an seinem neuen Adventure **Hexuma** *arbeitet.*

Der Roman zur **Kathedrale** *soll im November bei Bastei-Lübbe erscheinen. Ob es auch noch eine Verfilmung geben wird, weiß keiner. Einen Wunsch-Hauptdarsteller dürfte es aber schon geben, wenn man sich einmal das Outfit des Daniel im Computerspiel betrachtet. Sein Name ist Connery, Sean Connery. (kate).*

Und noch ne Compilation, diesmal von **Rainbow Arts** *. Zum Fünfjährigen Jubiläum kommt die* **5th anniversary Compilation** *(irgendwie logisch der Name) mit Denaris, Bad Cat, Spherical, Jinks, Garrison, Danger Freak, Realm of Trolls, Startrash, Graffiti Man, und Rock 'n' Roll heraus. Ein unbedingtes Muß.* ■

SCENE

SOFTGOLD

Wow, was für ein Monat. Soviel Rummel in der Branche hat es seit langem nicht mehr gegeben. Los geht's mit **United Software** *, bei denen es wohl ein paar Personaländerungen gegeben hat. Zumindest ist* **Bruno Litfin** *, bisher Product-Manager, jetzt Marketingleiter.*

Zurück in heimatliche Gefilde. Die gesamte **ASM**-*Redaktion trägt Trauer, denn zwei unserer Damen haben uns verlassen.* **Eva Hoogh** *, eingefleischte Rollenspielern, noch bestens bekannt, wechselte zu* **Mindscape** *und bekleidet dort nun den Job als Marketing Managerin für Deutschland. Ach ja, die gute Eva hat auch noch lebenslänglich bekommen. Nicht was ihr Nasen jetzt denkt, nein, sie hat geheiratet. Der über beide Ohren glückliche ist niemand anderes als* **Stefan Schachler**, *ASM-Special Lesern durch seine Komplettlösungen von härtesten Adventuren hinlänglich bekannt. Zu zweit macht Goblins-Schlachten halt doppelt soviel Spaß. Der zweite Abgang ist unsere* **Sandra Alter,** *die jetzt bei der Tageszeitung* **Extra-Tip** *in Kassel arbeitet. Mit Tränen in den Augen und begeben wir uns nun auf die Suche nach würdigen Nachfolgern.*

◀ Sandra Alter

Eva Hoogh ▶

Zur besten **Party '91** *hat die Redaktion die* **Softgold-Party** *Ende Dezember in Kaarst gewählt. Alle wichtigen Leute der Branche waren da, die Grafik ausgesprochen nett (Hi Kristin, hi Julia und hi Petra) und der Absturzfaktor war schwindelerregend hoch. Das rechtfertigt die Gesamtnote von 12 und einen Megahitstern. Wir freuen uns auf die nächste Party. Skol!*

Für das meiste Aufsehen sorgte wohl der Konkurs von **Mirrorsoft** *. Das zur Mirrorgruppe des verstorbenen Medienzaren* **Robert Maxwell** *gehörende Softwarehaus ist somit eines der Opfer des zerbröckelden Imperiums.*

Der Großteil von Mirrorsoft wurde an **Acclaim** *verkauft. Taktvollerweise sind die Kündigungen für die meisten Angestellten am 31. 12. zugestellt worden. Frohes neues Jahr kann man da nur sagen.*

Die Wardenga-Brüder (Software 2000) Alexa und Roger (U.S.Gold).

Softshop Dusiburg

Die **Softshop GmbH** *des Mister* **Carpentier** *will nun auch verstärkt in die Produktion eigener Software einsteigen.*

Dieser Tage kommt das Strategie-Denk-Spiel **Matrix** *auf den Markt, welches einen sehr guten Eindruck machte. Folgen soll die Wirtschaftsimulation* **Barrel** *, die, wie der Name schon sagt, in der Ölbranche spielt. Die Softshop GmbH ist übrigens auch schon sechs Jahre im Geschäft und bedient nach eigenen Aussagen unter anderem 60.000 Versandkunden.*

Nicht gerade personelle Änderungen, dafür aber räumliche gehen gerade bei **Software 2000** *ab. Die Jungs ziehen nach Eutin ca. 16 km von Plön entfernt in größere Räumlichkeiten. Bei dem, was Software 2000 vorhat, ist das auch dringenst anzuraten. So hat man z.B. einen Vertrag mit* **U.S.Gold** *abgeschlossen, aufgrund dessen U.S.Gold die Software 2000-Produkte in Europa (Deutschland ausgenommen) und Australien vertreibt.*

Die Wertung

Helau & Alaaf . . .

. . . und 'neigelasse ham wer' Euch bereits, in die Karnevals-, in die Faschings-, in die März-Ausgabe von na, Ihr wißt es ja eh! Tauschten wir im vergangenen Jahr die närrische Zeit gegen eine eher bangende, sehr ernste, so haben wir diesmal hoffentlich wieder das Glück, so richtig närrisch abzufahren. Wer nun glaubt, beim Lesen dieser Nummer ebenfalls närrisch werden zu müssen, nun, dem muß ich leider mitteilen, daß er sich voll auf dem Holzwege befindet. Auch im Märzen stehen die ASM-Wertungskästchen als zuverlässiger, informativer Wegbegleiter ihre(n) Mann oder Frau. Was 'Funken-Antje' und 'Prinzen-Klaus' indes so treiben, nun, lest einfach selbst . . .

ANTJE:

1. Monkey Island 2 (PC)
2. Kwirk (Game Boy)
3. Lemmings (Amiga)
4. Turrican 2 (Amiga)
5. Larry 3 (PC)

KLAUS:

1. Die Kathedrale (PC)
2. Lemmings (Archimedes)
3. Bubble Bobble (Sega Master System)
4. Oh No! More Lemmings (Amiga)
5. Fish (C-64)

Noch immer reicht unsere Wertungsskala von 0 bis 12, noch immer gilt die Regel: je mehr Punkte, desto besser das Programm. Jede Spielkategorie *(jedes Genre)* wird in der Redaktion nach spezifischen Kriterien, welche Ihr rechts sehen könnt, unter die Lupe genommen. Allen Kategorien gemeinsam ist die Endnote, der Gesamtwert eines Games. Es kommt äußerst selten vor, daß ein Spiel so perfekt ist, um mit der Note 12 ausgezeichnet zu werden.

Kommt dies einmal vor, ist das 'Mega-Hit-Prädikat' nicht weit. Diese ehrenvolle Auszeichnung gebührt eben ausschließlich genialen Spielen, die von der Idee samt ihrer optischen und technischen Umsetzung her einwandfrei sind. Schon des öfteren, genauer: ab einer Gesamtnote von 10 und hohen Beurteilungen in den Einzelkriterien verleihen wir den 'ASM-Hitstern'. Auch das 'Spiel des Monats', seit langem ein fester Bestandteil Eures Magazins und oft Sieger eines harten Kopf-an-Kopf-Rennens zweier oder mehrerer Kandidaten, bedarf der eingehenden Prüfung durch das Redaktionsgremium.

Zu den Wertungen selbst: Begeistert uns ein Titel dermaßen, daß wir ihn Euch uneingeschränkt empfehlen können, lautet unser Kurzurteil: **GENIAL**. Das Spiel muß man haben.

PRIMA - Hits oder gute Games, die ganz knapp an einem solchen vorbeigerutscht sind.

Die gute Mitte wird für **BRAUCHBAR** empfunden, ein durchaus taugliches Spiel mit einer guten Idee, allerdings einer eher durchschnittlichen Umsetzung derselben. Solide, ohne Höhenflüge – für Freunde des betreffenden Genres sicher empfehlenswert.

Die weniger gute Mitte hingegen ist vergleichsweise **DÜRFTIG**, weniger solider Stoff, der gerade noch so von der Formatierung der Diskette(n) absehen läßt.

PEINLICH, nun diese Einstufung spricht eigentlich für sich selbst. Ein Ausrutscher des Herstellers? Man mache den größtmöglichen Bogen um diese Geschichte!

Die absolut 'tote Hose': **MIES**. Es geht kaum schlimmer. Hände weg! Das allermieseste Machwerk, welches der Redaktion in die Hände gefallen ist, wird natürlich mit dem 'Flop des Monats' prämiert. Alles klar? ■

mats

ACTION

Grafik
Sound
Spielablauf
Motivation
Gesamtnote

Unter „Grafik" versteht die ASM: Darstellung, Scrolling, Animation, Ausnutzung des Rechners, bei Vektorgrafik: Geschwindigkeit.
„Sound" ist: (Titel-)Melodien, FX, Rechnerausnutzung.
Zum „Spielablauf" gehören unserer Meinung nach: Abwechslung, Originalität, Spielbarkeit, Schwierigkeitsgrad (einstellbar?), Steuerung, Abfrage, Pausenoption, Handhabung, logischer Aufbau, High-Score-Liste, Komplexität.
„Motivation" und „Gesamtnote" müssen nicht näher definiert werden.

SPORT

Grafik/Animation
Sound
Realitätsnähe
Motivation
Gesamtnote

Anmerkung: Bei Bedarf wird „Realitätsnähe" durch „Spielablauf" (siehe oben!) ersetzt. Unter „Grafik/Animation" verstehen wir die grafische Darstellung, die Animation und das Scrolling in Anbetracht des jeweiligen Rechners, wobei bei Sportspielen die „Animation" im Vordergrund stehen sollte.

ADVENTURES

Grafik
Parser/Steuerung
Handlung
Atmosphäre
Gesamtnote

„Grafik" (siehe oben!). „Parser": Umfang des Vokabulars, logische Antworten, „Steuerung": gemeint sind hier die Klick-Adventures, ausreichende Menüs, Bedienungsfreundlichkeit, Handling. „Handlung": Idee und Inhalte des Games, Originalität, Story. „Atmosphäre": Feeling, Anreiz, Stimmung.

EDUCATION

Positiv
Negativ
Lerneffekt
Gesamtnote

Vier Hauptkriterien zieht die ASM bei der Beurteilung von Education- oder Lernsoftware zu Rate. Einerseits stellen wir besonders positive und negative Eigenschaften im Text heraus, darüber hinaus fassen wir für die Gesamtnote alle positiven/negativen Gesichtspunkte zusammen.
Wie hoch letztendlich der „Lerneffekt" eines Education-Programms ist, hängt nicht unbedingt von der Komplexität der Software ab. Ernsthaftigkeit, Einprägsamkeit, die Verknüpfung von Spielen und Lernen, das Maß an Intensivierung eines Themenschwerpunktes sind unter anderem für diese Note relevant.
Das „Gesamtnote"-Urteil muß nicht näher erläutert werden.

PREVIEW

Immer, wenn diese Ikone im Header auftaucht, handelt es sich um ein sogenanntes „Preview", eine zu 99 % fertige Version, die bereits „bevorurteilt" werden kann. In der Regel findet sich im Bewertungskästchen lediglich ein Hinweis auf den „Gesamteindruck".

Bisweilen aber werden auch schon Noten vergeben, falls einige Kriterien bewertet werden können. Der „Haupt-Test" folgt dann in einer der kommenden Ausgaben.

SIMULATIONEN

Grafik
Sound
Realitätsnähe
Motivation
Gesamtnote

„Grafik" und „Sound" (siehe oben rechts). Die „Realitätsnähe" ist hier von großer Bedeutung, da die Simulation die Realität (bei Bedarf: die Surrealität) darstellen soll.

TOOLS

Positiv
Negativ

Bei der Beurteilung von „Tools" werden die positiven und negativen Gesichtspunkte kurz und knapp zusammengefaßt.
Eine Benotung in Zahlen wäre unangebracht.

STRATEGIE

Grafik
Anleitung
Spielablauf
Motivation
Gesamtnote

„Grafik" (s. oben!). „Anleitung": kein Fachchinesisch (in Deutsch?), leicht verständlich, übersichtlich, Informationsgehalt. „Spielaufbau": logischer Ablauf, Benutzeroberfläche, Steuerung, Originalität, Komplexität.

Cash im Kosmos

E.S.S.
MEGA

System: PC, **empf. VK-Preis:** ca. 120 DM, **Hersteller:** Tomahawk , **Muster von:** Bomico, 6092 Kelsterbach.

Um den finanziellen Aufstieg der europäischen Raumfahrtbehörde geht es letztlich bei E.S.S. MEGA aus dem Hause TOMAHAWK. Daß die Raumfahrt nicht immer ein Zuschußgeschäft sein muß, soll der Spieler bei diesem Strategiespiel, das außerdem noch Actionsequenzen und einen nicht unerheblichen Simulationsanteil besitzt, beweisen. Man ist nicht nur der Planungschef, sondern muß auch einige astronautentypische Tätigkeiten ausführen.

Besonders interessant wird dieses Game schon dadurch, daß hier nicht die Amerikaner als ultimative Raumfahrtnation auftreten, sondern die europäische Raumfahrtgesellschaft diesen Part übernimmt. (Die Ariane ist zur Zeit die beste Trägerrakete!) Als Fernziel stellt sich dem Spieler die Aufgabe, eine funktionierende Raumstation im Orbit einzurichten. In dieser Raumstation können dann Wissenschaftler Experimente durchführen, deren Ergebnisse dann mit beträchtlichem Gewinn auf der Erde vermarktet werden. Vorher muß man sich die Brötchen für dieses Großprojekt auf andere Weise verdienen: Satelliten werden mit einem Shuttle in eine bestimmte Umlaufbahn gebracht. Damit ist leider die Aufgabe noch nicht bewältigt, denn nur wenn die Satelliten funktionieren zahlen die Auftraggeber die Miete. Wenn also eine Störung an den künstlichen Trabanten auftritt, müssen sie von Spezialisten repariert werden. Auch diese Spezialisten werden mit dem Shuttle in die Nähe der Satelliten gebracht, wo sie dann nach einem Weltraumspaziergang die Wartung der teuren Objekte in Angriff nehmen.

Ab geht die Post ins All . . .

Was darf's denn sein?

»Bei E.S.S. MEGA kommt fast jeder auf seine Kosten.«

Startvorbereitungen

Bis es jedoch soweit ist, müssen erst einmal ein paar Satelliten im Orbit „aufgehängt" werden. Zu diesem Zweck wird das Shuttle mit Sprit und Lebenserhaltungssystemen versorgt, bevor man sich im Rahmen der zur Verfügung stehenden Nutzlastkapazität für einen oder mehrere Satelliten, die man mitzunehmen gedenkt, entscheidet. Wenn alle Parameter zur Zufriedenheit des Spielers eingestellt sind, braucht man nur noch auf den Startknopf zu drücken, und das Shuttle startet zur ersten Umlaufbahn. Von hier aus werden dann die verschiedenen Orbits angesteuert, in denen die Satelliten abgesetzt werden. An dieser Stelle erwartet den Spieler schon die erste Action-Sequenz: per Maus werden die Raketenschübe, die zur Erreichung des gewählten Orbits nötig sind, eingegeben. Wenn man hier das richtige Fingerspitzengefühl beweist, braucht man nur noch ein paar kleine Schübe aus den Steuerdüsen und befindet sich in der richtigen Position, um den Satelliten auszusetzen. Wenn der Frachtraum leer ist, kann man sich an die Landung machen, die nicht auf der Erde stattfindet, sondern auf einer Art Flugzeugträger im All. Auch das Landemanöver obliegt dem Spieler, wobei eine gute Landung nicht nur Geld spart, sondern auch mitunter eine Beförderung nach sich zieht. Macht man jedoch Bruch, werden die Kosten vom ohnehin schmalen Konto abgebucht. Die Raumstation wird in ganz ähnlicher Weise aufgebaut, mit dem Unterschied, daß die Andockmanöver wesentlich schwieriger von der Hand gehen. Je weiter das Spiel voranschreitet, desto höhere Fähigkeiten werden vom Hobby-Astronauten verlangt.

Die Grafik ist durchweg gut gemacht, teilweise sogar unter Verwendung von Ray-Tracing-Grafiken. Der Sound ist eher durchschnittlich, aber im All ist es ja bekanntlich still – bis auf die Geräusche der Triebwerke. Die Anleitung ist ausreichend und übersichtlich, so daß man mit ihrer Hilfe und ein oder zwei Probespielchen problemlos in das Game einsteigen kann. Gesteuert wird hauptsächlich mit der Maus, wobei gelegentlich die Tastatur zur Hilfe genommen wird.

E.S.S. Mega ist ein Game, das durch sein breites Spektrum interessant wird: ein bißchen Handel, Strategie, Action und Simulation sind hier in einen guten Rahmen eingepaßt worden, so daß praktisch jeder auf seine Kosten kommt, der intelligente, abwechslungsreiche Games schätzt. ■

Dirk Fuchser

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	10
Anleitung	9
Spielablauf	10
Motivation	10
Gesamtnote	10

»PRIMA«

WOLFCHILD

System Amiga, **empf. VK-Preis:** ca. 80 DM, **Hersteller:** Core Design, G.B., **Muster von:** Bomico, 6092 Kelsterbach.

DA TANZT DER WOLF

Ein entführter Genforscher, eine Bande von terroristischen Mutanten und ein Held, der eine ganz spezielle Fähigkeit aufzuweisen hat.

Das ist der Plot zu CORE DESIGNS neuestem Programm WOLFCHILD. Der Reihe nach! Kal Morrow, Spitzenkraft in der Genforschung, ist aus seinem Geheimlabor und Wohnsitz entführt worden. Bei dieser Aktion der Terroristengruppe Chimera kamen bis auf seinen jüngsten Sohn alle Familienmitglieder um. Und eben dieser tut das, was alle guten Söhne tun. Nach kurzer Schweigeminute wird der Befreiungsplan geschmiedet. Sohnematz verwandelt sich mit Hilfe von Papis neuestem Projekt in Wolfchild, einem werwolfähnlichen Überhelden.

Ein Teil dieser nicht unbedingt ganz neuen Story wird durch eine kleine Animation, die die erste der zwei gelieferten Disketten vollständig belegt, erzählt. Core Design bewegt sich also anscheinend auf Psygnosis Spuren. Danach gehts ordentlich zur Sache. Anfangs läuft Wolfchild noch als mehr oder weniger normaler Mensch durch die Gegend und plättet seine vielfältigen Gegner mit der blanken Faust. Durch Aufsammeln von teils versteckten Bonussymbolen erst verwandelt er sich unter krachendem Blitzeinschlag und viel Geheul in den Werwolf, der – oh Wunder – auch schießen kann.Die Waffe des Wolfs kann ebenfalls durch Bonussymbole aufgerüstet werden. Man (Wolf) sollte allerdings nicht zu viele Treffer einstekken, da dann eine Rückverwandlung unvermeidlich ist.

Technisch und optisch wird einiges geboten. Hintergründe und Figuren sind hervorragend gezeichnet, das Parallax-Scrolling ist überwiegend ruckfrei und der Sound auch nicht übel. Was will man also mehr? Wer sich allerdings durch alle fünf Level von zusammen ca. 300 Bildschirmen Größe kämpfen will, muß schon fit draufsein, da der Schwierigkeitsgrad recht knackig ist. Außerdem braucht man 'ne Menge Zeit, um die Vielzahl an Bonushöhlen in jedem Level zu entdecken. Gewisse Anleihen bei Sonic sind unverkennbar.

Alles in allem bekommt man einen fairen Gegenwert fürs hart verdiente Geld. Kauf ist empfohlen. ■

Guido Alt

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	10
Sound	10
Spielablauf	8
Motivation	9
Gesamtnote	9

»PRIMA«

Uli meint:

Wolfchild besticht auf Anhieb durch gelungene Grafiken und interessanten Sound. Technisch wurde das Spiel zwar nicht so optimal realisiert wie z.B. Turrican 2, was aber durch den steten Spielfluß so gut wie nicht ins Gewicht fällt. Über das Gamedesign kann man sich streiten. Schwierig ist Wolfchild allemal, zumindest beim ersten Spielen, denn im Laufe der Zeit lernt man die Positionen sämtlicher Fallen und Bonuslevel auswendig, wodurch natürlich die Motivation sinkt. Trotzdem: Wolfchild ist gelungen und sein Geld allemal wert!

»PRIMA«

. . . nicht nur der Vorspann gibt was her, . . .

. . . auch das Spiel hat was!

REALMS

System: Amiga, Atari ST (beide getestet), PC (CGA, EGA, VGA, AdLib, Roland), **empf. VK-Preis:** ca. 100 DM, PC ca. 120 DM, **Hersteller:** Virgin/Graftgold, England, **Muster von:** Hersteller.

Es kann nur einen geben!

Das unschlagbare Gespann Braybrook/Turner hat wieder zugeschlagen! Unter dem eigenen Label GRAFTGOLD als Produktion für VIRGIN gibt es nun REALMS, das Strategiespiel für gehobene Ansprüche. Aber Realms ist noch mehr: Es ist der direkte Konkurrent des vielgelobten *Powermonger!*

Handlung und Story sind demnach dem großen Vorbild nachempfunden, bleiben aber bei aller Mysthik auf dem Teppich des Machbaren. Ziel des Spiels ist die Eroberung feindlicher Königreiche, deren Anzahl und Größe vom gewählten Szenario abhängt. Im Anfängerlevel gibt es z.B. nur die Elfen und Orks, im zehnten und letzten Level kämpfen gar sechs Rassen auf einem riesigen Spielfeld gegeneinander.

Die Schlacht entscheidet

Kriegerisch geht es deshalb zu, wenn feindliche Städte belagert und übernommen werden sollen. Zu diesem Zweck werden Steuern erhoben, um Truppen (Kavallerie oder Infantrie) rekrutieren und ausrüsten zu können. Ist man selbst in der Defensive, kommt es vor allem darauf an, die eigenen Städte präventiv mit Mauern abzusichern, Getreidevorräte anzulegen und für die Gesundheit ihrer Bewohner zu sorgen, damit diese nicht zum Feind überlaufen oder kapitulieren.

Spielentscheidende Bedeutung hat die Belagerung einer Hauptstadt, denn wenn die Moral im Zentrum schwindet, laufen oft andere Städte ins feindliche Lager über. Deshalb stationiert der Rechner meist massiv Truppeneinheiten um die Hauptstadt herum. Kommt es dann zur großen Schlacht, wechselt das Programm in den Kampfmodus. Auf diesem fraktalen Schlachtfeld können die Armeen taktisch und strategisch in den Kampf geschickt werden – ein dicker Pluspunkt für den, der die Schlacht gewinnt.

Plastisch soll es sein

Für den Überblick an den vielen Konfliktherden sorgt die gut durchdachte Ikonsteuerung mit vielen Übersichtskarten, die an beliebigen Stellen vergößert werden können, um Trupen zu dirigieren, Städte zu versorgen usw. Daß dabei die Grafik in 3D gescrollt werden kann, ist ja ganz hübsch, aber für das Spiel unbedeutend, denn das direkte Anklicken geht schlicht und einfach schneller.

Eine wirkliche Schwäche zeigt Realms – ganz wie ein Schachprogramm – nur im Endspiel. Der Rechner greift in der Anfangsphase zwar sehr aggressiv an, braucht aber viel Zeit für vernünftige Reaktionen in der Defensive.

Ein vollwertiger Powermonger-Ersatz ist Realms deshalb zwar nicht, doch es motiviert den Spieler, ist spannend, abwechslungsreich und gut erlernbar. Kurz: Realms ist sein Geld wert!

Michael Suck

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	9
Sound	9
Spielaufbau	9
Motivation	9
Gesamtnote	9

»PRIMA«

Die Schlachtvorbereitungen laufen.

FEED BACK

Briefe an die Redaktion

NARRETEI!

In dieser (närrischen) Zeit ist es mal wieder an selbiger, dem Gang der Dinge Rechnung zu zollen, sich anzupassen, um es mal ganz offen – unverblümt quasi – zum Ausdruck und -rufe zu bringen. Das heißt zum einen, Flagge zu bekennen. Wie man sieht, habe ich mich verkleidet. So, wie man mir vor einigen Ausgaben angeraten hat. Zum anderen sollte man aber trotz, und gerade auch aufgrund des alltäglichen Wahnsinns den (kühlen) Kopf bewahren und so aus Gebotenem sorgsam das für sich Passende heraussuchen. So auch im Feedback, um aus anfänglicher Verwirrung doch noch den Dreh zu geistiger Luminanz zu vollziehen. Ein Thema, das es in sich hat. Genau diese Themen sind es, die auch dieses Mal wieder, wie eigentlich jedesmal, im Feedback um sich schlagen – wenn auch nicht für jeden auf Anhieb erkennbar. Brisanz, Witz & harte Fakten reihen sich aneinander. Im Grunde genommen aber ist alles wie immer, und deshalb nun bitte lesen und nicht länger das Hirn verknoten. Wer schreiben will, der soll.

Euer Uli

Viele Gerüchte ranken sich inzwischen um die mögliche Entstehung von Turrican 3 auf dem Amiga. Um nun endlich alle Mißverständnisse aus der Welt zu schaffen, wandten wir uns direkt an Rainbow Arts. Also: „T3" wird zunächst nur für Konsole entstehen. Grund dafür ist der somit recht gesicherte Absatz des Produktes, wenn Sie verstehen, was ich meine, knick, knack. Daraus mag jeder die Schlüsse ziehen, die er will. Wir sagen nur das: Konsequenzen sind gezogen worden, und die resultierten wohl in dieser Entscheidung. Jedes System steht und fällt mit seinen Usern, und wenn sich eine Firma wie R.A. entschließt, einen solchen Titel nicht umzusetzen, dann will das schon etwas heißen. Dies zum Schluß: Was Ihr hier seht, wäre ein Screenshot gewesen ...

Schreibt uns:

ASM
Feedback
Postfach 870
3440 Eschwege

FEED BACK

„Langanhaltende Depressionen“

Beim zufälligen Lesen des Feedbacks in der November-ASM sticht mir doch sofort der Brief des „Captain Fettbacke“ ins Auge und löst tiefe, immer noch anhaltende Depressionen aus. Seit ich diesen Brief gelesen habe, versteh' ich die Welt nicht mehr. So mußte ich doch tatsächlich lesen, daß es Leute gibt, die mit ihrem Amiga und einem Haufen Spiele nichts mehr anzufangen wissen. Ich, als bedauernswerter ST-Besitzer (weil ich die Kiste als Sequenzer brauche), der sich jedes Game vom Munde absparen muß (und das im wahrsten Sinne des Wortes, da ich zu allem Unglück noch Schüler bin), der sich für sein sauer erspartes Geld dann meistens auch noch mit halbherzigen und lieblosen Umsetzungen (sofern sie überhaupt existieren) zufrieden geben muß. Ich habe für Dich Captain, eine ganz einfache Lösung: schicke doch den ganzen Computerkran an mich (Adresse: (...)), dann brauchst Du Dich nicht weiter damit herumzuekeln. Ich habe allerdings die Vermutung, daß es mit Deinem Leiden noch lange nicht so schlimm ist, daß Du für Deinen gehaßten Compi nicht einmal mehr Geld haben willst.
Übrigens, wer von den sonstigen ASM-Lesern ein ähnliches Problem haben sollte, ist bei mir an der richtigen Adresse. Doch jetzt noch was anderes. Ich brauch' von Euch (der Redaktion) unbedingt einen Cheat, mit dem ich mich bei Super Monaco GP (auf ST) nach Monaco befördern kann, da mich mein fahrerisches Können bei der Qualifikation stets im Stich läßt (is'ja auch schwer, oder?).

Rico Suchakki

(Anm. d. Red.: Und hier die noch viel wichtigere Adresse für ungeliebte Computer & Peripherie: ASM, z.H. Herrn Mühl, Postfach 870, 3440 Eschwege – Ihr werdet sie mit Sicherheit nur noch in Euren Alpträumen wiedertreffen. Der Cheat zu Super Monaco GP funktioniert so: Du brauchst ein Pfund Zucker, drei plangeschliffene Tischbeine, einen 27er Fahrradschlauch und ein Bäreneisen. Also, Du wickelst Dir den Fahrradschlauch so um den Kopf, daß Du nichts mehr siehst, woraufhin Du das Bäreneisen aufspannst. Wenn Du Dir jetzt noch keinen Finger abgemacht hast, nimm in jede Hand ein Tischbein, das dritte balanciere auf dem rechten Fuß. Nun hüpfst Du auf dem anderen (linken) Bein um das Bäreneisen. Wenn es 'Klack' macht, weißt Du, wie der Cheat funktioniert.)

„Es war einmal“

Es war einmal eine Computer-Zeitschrift, die halbwegs objektive Bewertungen abgab, aber wie gesagt: Es war einmal. Seit einiger Zeit spürt man richtiggehend, daß nicht mehr der Leser wichtig ist, sondern daß die einstmals recht gute ASM immer mehr ein Sprachrohr der Wirtschaft wird. Die Seitenanzahl wurde zwar größer, aber nur um mehr Werbung unterzubringen. In der Bewertung wird immer mehr auf gute Präsentation als auf Spielablauf Wert gelegt. Das sind derzeit Spiele fürn 386 mit mind. 25 MHz und sämtlicher Hardware, die es gibt.
Seit der vorliegenden Nummer (12/91) habe ich jetzt endgültig genug.

1. Might+Magic III: Grafisch super, aber wehe man weicht vom vorgegebenen Weg ab. Ich hasse es, vorgeschriebene Pfade zur Lösung gehen zu müssen.
2. Wing Comander II: Grafisch ebenso wie obiges. Spielerisch besser, aber sicherlich nicht spitze, daß man dafür sein, inzwischen schon so veraltetes, weil vor sechs Monaten gekauft, Gerät wegwerfen würde.

Vielleicht solltet Ihr wieder beginnen, die Spiele ausführlicher zu testen und Euch nicht nur auf Tips der Lieferfirmen verlassen. Auf Dauer kann das sich auch auf eine Werbezeitschrift der Wirtschaft nur positiv auswirken. Zur Zeit ist die ASM nur dort verwendbar, wo man vom WC2 die Zahl wegläßt.

Landros

(Anm. d. Red.: Wenn Du Dich ärgerst, daß Du vor einem halben Jahr einen 6 MHz-286er gekauft hast, und das nun uns anhängen willst, dann hast Du ein Problem. Daß wir Wing Commander etc. auf schnellen wie auch auf nicht ganz so schnellen Rechnern testen, versteht sich von selbst – wir weisen schließlich drauf hin, daß man keinen PC benutzen sollte, dessen Prozessor noch dampfgetrieben ist.
M&M3: Auch diese Beschwerde kann ich nicht gelten lassen. Es gibt sicher mehr als genug Leute, die froh sind, wenn Sie bei solchen Spielen nicht 110%ig auf sich selbst gestellt sind.)

„Luft & Fragen“

(...)
Zum Anliegen meines Schreibens. Als ich letztens völlig beglückt (wie jedes mal!) in der Ausgabe 12/91 Eures Meisterwerks herumblätterte, so mußte ich doch im Feedback mit Entsetzen diesen völlig verblödeten Brief von „Ralf und Keule, stellvertretend für alle (?) C-64 Freaks“ erblicken. Diese Spinner glauben doch wirklich, sie reden für uns C-64 Freaks alle mit. Doch wissen die eigentlich, was sie geschrieben haben? Ich will es Euch sagen: 1/4 Seite Schrott hoch 4!!! Was kann das ASM-Team dafür, wenn keine Tests für den C-64 vorliegen? Auch sonst wird für dieses „alte“ System nicht mehr allzuviel angeboten (... wenn ich mich nicht irre). Trotzdem liegt es nicht an der ASM-Redaktion! Was wolltet Ihr, Ralf und Keule, mit dem Brief denn erreichen? Daß wir (das ASM-Team eingeschlossen) jetzt alle an die großen Softwarehäuser schreiben und sie anflehen, für den C-64 mehr Spiele etc. auf den Markt zu bringen? Tut uns allen einen Gefallen, und überlegt das nächste Mal vorher, bevor Ihr schreibt. Euer Brief war der best Beweis dafür, daß „Heinos“, wie Ihr es seid, erst schreiben, und nach 2 Jahren überlegt, was Ihr für Stuß abgelassen habt! Ich gebe der Red. völlig Recht. Ihr seid nur 'Popen'! So, jetzt ist die Luft raus. Bevor ich jetzt das Weite suche, habe ich noch ein paar Bitten bzw. Fragen:

1. Ich las in einer Ausgabe von Euch, daß „Turrican III“ von einem anderen Softwarehaus entwickelt wird. Außerdem wird es nicht für den C-64 erscheinen. Könntet Ihr mir die Adresse geben, mit der ich mich an Manfred Trenz wenden kann. Jetzt schon ein großes Dankeschön!
2. Könntet Ihr nicht mit den nächsten Ausgaben Poster von Manfreds Spielen, wie Katakis, R-Type, Turrican II .... und von all seinen anderen großartigen Spielen rausbringen? Ich glaube, daß es viele Anhänger von Manfred Trenz (so wie ich) freuen würde.

FEED BACK

3. Wird Chris Hülsbeck in Zukunft weiter CDs herausbringen? Wenn ja, wie teuer werden sie sein?

Doc McCrazy

(Anm. d. Red.: In Sachen C-64 halten wir's auch weiterhin so, daß wir die Sachen testen, die wr in die Finger kriegen. Wie viele das sind, steht auf einem anderen Blatt Papier.
1. 'Turrican III' wird derzeit von Factor 5 fürs Sega Mega Drive entwickelt. Eine Computer-Fassung (Amiga) ist angeblich in Planung, aber noch nicht ganz gesichert. ASM bleibt selbstverfreilich am Ball.
2. Poster von den Trenz-Spielen hatten wir schon – ist länger her, aber wir wollen uns hier nicht wiederholen. Trenz-Fans wird es sicher freuen, daß wir derzeit in Sachen Turrican-Shirt mit Rainbow Arts in Verhandlungen stehen, knick, knack.
3. Na, das denken wir doch – freilich wieder über uns zu beziehen (hehe). Der Preis wird sich in vernünftigen Bahnen bewegen, wie auch bei 'Shades'.)

„Anonyme Erfahrungen"

Mein Sohn Sebastian kauft regelmäßig Ihre Zeitschrift. Wir wundern uns jedes Mal, wenn wir die Annonce unter den Kleinanzeigen von „Gxxxxxxx, Postfach xx, A-xxxx Xxxx" lesen und möchten Ihnen von unseren Erfahrungen mit dieser anonymen Gestalt erzählen.

Nachdem Sebastian eine Annonce über Software Ende letzten Jahres gelesen hatte, fragte er nach der kostenlosen Listendiskette. Er erhielt diese Diskette mit einem vorgedruckten Brief von einem Edmund. Unter anderem erfuhr er, daß der Mindestbestellwert DM 15,-- sei. Im Dezember 1990 bestellte er Programme für DM 18,--. Er folgte den Anweisungen Edmunds und legte einen DM 20-Schein in das Kuvert. Er hatte DM 2,-- gut für die nächste Bestellung. Seine Bestellung erhielt er. Später erhielt er ein weiteres Schreiben „Ergänzungsliste/Stand Februar 1991", worin er darauf hingewiesen wurde, daß der Mindestbestellwert nun DM 30,-- sei. Sebastian machte dann zusammen mit einem Freund eine zweite Bestellung. Diesmal über DM 48,--, und er legte einen DM 50-Schein in das Kuvert. Das ergebnis war nichts. Als Sebastian hinschrieb und nach seiner Bestellung fragte, erhielt er die Antwort, daß die Bestellung nie angekommen sei. Ich lege eine Kopie dieses Schreibens bei, da ich die Ausrede ziemlich merkwürdig finde. Ich zitiere – „Das gehört leider zu den unangenehmen Seiten des Geschäfts!", „Auch hier kann man viel behaupten" (daß Sebastian überhaupt eine Bestellung aufgegeben hat) „Wenn Du vielleicht irrtümlich an Postfach yyyy statt xxxx geschickt hast, wird sich der Postfachbesitzer dort gefreut haben und das Geld behalten haben!" (Aber wir sprechen von der Postleitzahl von Xxxx.)

Ich habe den starken Verdacht, daß Sebastian das Opfer eines Betruges war. Zuerst wurde er mit einem kleinen Betrag gelockt, verlor aber dann den nächsten größeren Betrag. Wir können auch nichts dagegen tun. Dieser sogenannte Edmund schreibt selbst, daß man an ihn keine Einschreiben und keine Schecks schicken kann. Auch von seinem Postfach aus behauptet er, kann er keine Nachnahmesendungen schicken. Ich beauftragte die Bundespost, den Brief mit DM 50,-- nachzuforschen. Er wurde natürlich nicht gefunden. Interessanterweise schreibt die Post „Der Empfänger wurde nicht befragt, weil er Ihnen bereits mitgeteilt hat, die Sendung nicht erhalten zu haben." Also, die Post hat auch nicht persönlich mit dem Besitzer dieses Postfachs gesprochen. Ich würde gern wissen, ob andere junge Leute Geld auf diese Art verloren haben.

(...)

Warum akzeptieren Sie solche Annoncen wie diese von Gxxxxxxx? Im hinteren Teil der ASM schreiben Sie, daß es nicht möglich sei, Kleinanzeigen mit Postfach abzudrucken.

Christine Spethmann

(Anm. d. Red.: Wie Ihnen sicherlich bekannt sein dürfte, handelt es sich bei den von Ihrem Sohn bestellten Programmen um Raubkopien. Sicher, Ihr Sohn ist auf einen Betrüger hereingefallen, aber auch der Besitz allein solcher 'Niedrigtarifsoftware' ist strafbar.

Leider befinden sich unter unseren Kleinanzeigeninserenten einige 'schwarze Schafe', die 'Hot Stuff' zu 'echt coolen Preisen' und '1000% zuverlässig' unters Volk bringen – aus dem Text ist aber nicht immer eindeutig zu ermitteln, ob es sich auch wirklich um Raubkopien handelt. Aber keine Angst, wir werden demnächst (zum Schutze der vormundbedürftigen Jungkriminellen) die hier angesetzten Schrauben noch fester anziehen.

Übrigens: Personalienpflichtige Postfach-Adressen drucken wir derzeit noch ab – anonyme PLKs jedoch nicht. Die Druckbedingungen für Kleinanzeigen finden Sie übrigens ebenfalls im Kleinanzeigenteil hinten im Heft.)

„Moralapostel"

Irgendeinem Moralapostel gelingt es tatsächlich in jeder ASM-Ausgabe, im Feedback einen Leserbrief unterzubringen. Letzten Monat hat er sich das Pseudonym "Paul Esser" zugelegt (man erinnere sich an seine Briefe, die mit Protz- und Mahnmann unterzeichnet waren). Zweifellos handelt es sich um die gleiche Person, die sich wiederum an ein Thema heranwagt, über das man einfach nicht nachdenken darf: Jugendgefährdung.

Schon als Kind genießt der Mensch die Exkursionen des Geistes, um nicht zu sagen, daß die Fähigkeit dazu mit dem Alter abnimmt. Die Erwachsenen tragen ihren Teil dazu bei, lesen dem Kind vor dem Einschlafen Märchen vor und erhoffen sich zwei Dinge davon: Daß das Vorlesen den Übergang in den Schlafzustand bewirkt, und daß Erzähltes in den Traum mitgenommen und verarbeitet wird. Die Kinder träumen so was Schönes und ziehen außerdem Lehren aus den Mißgeschicken der Hauptfiguren der Märchen, mit denen sie sich ja bewußt identifizieren sollen. Vorgänge dieser Art verändern nach ihrer Aussage, Herr Esser, die Individualprägung, was Sie wiederum als jugendgefährdend bezeichnen. Ich folgere daraus, daß Sie die Indizierung von Grimms Märchen als unabläßlich erachten. Sie sehen schon, wohin es führt, wenn man Ihren Gedankengang zu Ende führt. Ihr Leserbrief stellt jedoch noch mehr Behauptungen auf, die aller-

FEED BACK

dings weder ad absurdum noch logisch widerlegbar sind, sondern höchstens dazu führen, daß das Feedback wieder mit uninteressanten Diskussionen gefüllt wird (d.h. seitenfüllende Statements, genau was dem Feedback zu einem größeren Umfang verhelfen könnte. Ist der Brief vielleicht von der Redaktion?) Sie schrieben: „Was, Seife schmeckt Dir?“ Dieser Satz zeigte mir endgültig, daß sie Ihre unangebrachten Bedenken auch noch in der falschen Zeitschrift publizieren ließen. Zeitschriften wie die ASM nämlich fördern die Markttransparenz, so daß man sich eher einen Reim darauf machen kann, ob Seife wohl schmackhaft ist oder nicht. Werbung tut dasselbe, das sieht man an den Werbeverboten für Zigaretten in Italien und Alkohol in Schweden: Nirgendwo wird giftigeres Kraut geraucht als in Italien, und nirgendwo hängen mehr halbtote Schnapsleichen herum als in Schweden. Sie hoffen, daß das Rumgammeln in der Stadt, vor der Disco und dem Compi keine schweren gesellschaftlichen Folgen haben wird, dabei ist dieses „Rumgammeln“ bereits eine Folge: Leute wie Sie würden am liebsten alles verbieten, was uns Normalsterblichen das Leben versüßt. Viele Menschen können ihre Sorgen aber nur ablegen, indem sie in die Rolle eines anderen schlüpfen, auf geistigem Wege ihren Standort wechseln und so möglicherweise in eine bessere Welt eintreten.
Jetzt noch eine Kritik an die Redaktion, was die letzten Seiten in der ASM angeht. Gerade die letzte Seite stand in den letzten zwei Ausgaben kopf. Ist das ein Werbegag? Das Spieleverzeichnis enthält die Titel der getesteten Programme der aktuellen Ausgabe nie. Die erschienen erst immer in der nächsten Ausgabe. Das Lesen der Inserate wird immer lästiger. Oft kommt eine Anzeige vier oder fünf mal hintereinander. In der Rubrik „Biete Software“ wird zwischendurch plötzlich Hardware angeboten. Oder dann inseriert ein Herr Fxxxx mehr als 20mal in der gleichen Rubrik. Können sich solche Leute nicht gleich eine eigene Zeitung erstellen? Vor allem aus Österreich (Wien) kommen sie, die die Hälfte aller Softwareangebote darstellen. Unübersehbar ist auch, daß bereits auf der ersten Seite 85% der Software für den Amiga angeboten wird. Was soll da E.T.s Untergangsstimmung, der Amiga würde von anderen Rechnern abgesetzt?

Tai Ginseng

(Anm. d. Red.: Daß man über Jugendgefährdung nicht nachdenken darf, halten wir für unrichtig – man muß sich ja nicht gleich heilig sprechen lassen und immer nur recht haben. Der Brief stammte übrigens nicht von der Redaktion (wie auch kein anderer), sondern von Paul Trinker aus Essen, oder so.
Zur kopfstehenden Seite: Vertraut uns. Wir wissen, was wir tun.
Daß manche Anzeigen mehrfach hintereinander abgedruckt werden, ist schlecht zu ändern – sie sind schließlich bezahlt worden. Da müßt Ihr durch.
Das mit der fehlgelaufenen Kleinanzeige. Hm. Na, wir wollen der Anzeigenabteilung noch einmal vergeben.)

„Personalschwund“

Ich lese die ASM seit der ersten Ausgabe und habe so die gesamte Entwicklung dieses Magazines mitverfolgt.
Jetzt zum Jahreswechsel bleibt festzuhalten, daß im Laufe des Jahres 1991 auffällig viele Redakteure der ersten Stunde, wie Bernd Zimmermann, Frank Brall, Ottfried Schmidt oder zuletzt Manfred Kleimann (!) kommentarlos verschwanden. Außerdem hat ja am Anfang des Jahres auch der Herausgeber gewechselt.
Berichtet doch mal ein bißchen „aus der Redaktion“. Was hat sich 1991 in der Redaktion geändert, woher kommen diese auffälligen Personal-Wechsel, und was machen diese Leute jetzt?
(...)
Bleibt zum Schluß anzumerken, daß die Qualität der ASM trotz Mitarbeiterabwanderungen unveränderbar hoch geblieben ist.

Roger Escovedo

(Anm. d. Red.: Ist so nicht richtig. Das ominöse 'Verschwinden' der Leute ist schon erklärt worden. Für alle, die's überlesen haben, hier nochmal:
Bernd Zimmermann: Ist jetzt Chefredakteur der 'Amiga DOS', und schon länger weg.
Frank Brall: Ist schon seit Urzeiten nicht mehr bei uns, macht jetzt in Software, Programmierung, etc.
Ottfried Schmidt: Ist Chefredakteur der 'DOS Shareware', unserer Verlagsschwesterzeitschrift, und schon länger weg.
Manfred Kleimann: Hat uns erst im mittleren Ende letzten Jahres verlassen, um sein Glück anderweitig zu versuchen. Daß wir darauf nicht groß eingehen konnten, lag an der daraus resultierenden Unterbesetzung der Red. und der softwareintensiven Jahreszeit – die Leserschaft geht schließlich vor. Wir werden alsbald möglich ein bißchen genauer auf die neuen Redaktionsmitglieder eingehen, ist hiermit versprochen. Ok?)

„Ich war es!“

Ich habe den Brief über Ausländer geschrieben. Ich möchte mich sehr dafür entschuldigen. Leute, das war doch nur Spaß, ich bin doch kein echter Nazi. Ich entschuldige mich auch bei allen, die sich in irgendeiner Weise verletzt gefühlt haben. Ich wußte ja nicht, daß er wirklich in der ASM abgedruckt würde. Das einzige, was ich zur Wiedergutmachung tun kann ist, daß ich diesen Brief schreibe. Auch daß Deutschland den Deutschen gehört ist angesichts der politischen Lage vollkommen falsch z.B. EG, NATO usw. Ich bitte alle Leser der ASM vielmals um Verzeihung. Ich hoffe sehr, daß dieser Brief abgedruckt wird, da er wirklich eine Entschuldigung darstellen soll.

Marcus Matzner

(Anm. d. Red.: Nun, da wir jetzt alle wieder entnazifiziert sind, könnte es eigentlich weiter im Text gehen, doch diese merkwürdige Bemerkung über NATO und EG geben einem zu denken. Aber was soll's, das gehört nicht hierher.)

„Verschluckt“

Nach einer langen Zeit habe ich mal wieder eine ASM in der Hand und habe wie immer das Feedback als erstes verschluckt. Feedback!
Diese Ansammlung von Leserbriefen, Raubkopierern, Ausländerfeindlichen etc. ist immer noch das Ulkigste und Amüsanteste aller Zeitschriften. Ich habe schon fast alle Magazine – die über die Spiele – durchgeblättert und auseinandergenommen, doch das Feedback ist das ultimative ...

FEED BACK

Was es da alles so gibt!
Den Typ M. M. (11/91), der sich über Türken beschwert, kann ich im Grunde verstehen, aber dann soll er doch auch richtig argumentieren. Wer will denn neben einem Asylantenheim wohnen. Ich habe nichts gegen Ausländer, aber man kann nicht einfach 150 Rumänen (die eine ganz andere Kultur haben) in ein Dorf mit 100 Einwohnern stopfen. Irgendwann gibt es doch Zoff, oder liege ich da falsch? Und wer bezahlt das denn alles?
(...)
Der Typ (Name: völlig egal!), der die Demos ansprach, liegt vollkommen auf meiner Längenwelle, denn auch ich bin immer wieder von Demos fasziniert. Ich gehe aber noch einen Schritt weiter und wünsche mit, daß Ihr endlich mal eine oder auch zwei Seiten für Szeneberichte opfert. Ich bin zwar einer dieser Lamer, interessiere mich aber trotzdem für dies und das, was passiert. Könntet ihr da nicht Artikel von Insidern drucken, die Euch einen Brief geschrieben haben? Ihr könnt das natürlich aus- und abwerten, aber wäre das nicht mal'ne tolle Idee? So wären Leser im Stande, mal direkt auf Berichte einzugeben, und es gäbe bestimmt wieder eine Menge neue Themen! Versucht's doch mal! Wenigstens ein Versuch!
Daß das FB langsam abrutscht, wie viele meinen, stimmt nicht.
(...)
Ein großes Lob geht an Euch mit der Veröffentlichung des Briefes „Szenen-Streit". Der war einfach mega-geil! Da kracht's mal endlich, und man bekommt wenigstens etwas von der Szene (darf ich's so nennen?) mit. SUPER!
(...)
Letzte Stellungnahme zu Monsieur Rat: Im Prinzip hat er recht, denn gekaufte Spiele müssen gespielt werden, weil sie (er oder man) sich sonst ärgern würde, daß man sich das Spiel gekauft hat. Das wars! Uff.... viele Grüße aus der Türkei (keine Anspielung, nur habe ich den Brief in den Herbstferien geschrieben!).

Moritz Sauer

„Käsekuchen"

Ich bin jetzt seit ca. vier Jahren ASM-Leser und habe schon viel miterlebt (oder so in der Art), doch heute habe ich mich zusammengerafft, um meinen Käsekuchen bei Euch in den Kühlschrank zu stellen, damit ihn dann vielleicht in der nächsten Ausgabe ein Leser verputzen kann. Als erstes einmal eine Frage: Wo ist bitte der Messebericht von der Amiga'91. Daß Ihr da wart, könnt Ihr nicht abstreiten, schließlich hattet Ihr von den Computermagazinen den besten Stand. Euer ASM-Demo war zwar etwas billig, da habe ich schon besseres gesehen, dafür war Euer Spielautomat um so besser (meine Finger tun jetzt noch weh). Doch jetzt Schluß mit dem Gesülze, jetzt wird gemeckert. Mal abgesehen davon, daß ich ein fanatischer Arnold-Fan bin, finde ich, daß Ihr T2 von Ocean total mies bewertet habt. Daß es kein Riesenhit ist, ist auch klar, aber (...). Als ich allerdings folgendes Zitat las, bekam ich fast eine linke oder besser beidseitige Weisheitszahnverkrümmung, wenn Sie wissen, was ich meine. Da stand doch wirklich folgender Satz: 'Die Musik ist wirklich „toll" (ich sage nur ST-01! Na, klimpert's?)'.
Dieser feindlichen Anspielung gegen den guten alten „Soundtracker" möchte ich mich entgegenstellen. Erst einmal zum Sachpunkt „Der Soundtracker". Vor ein paar Jahren kam ein Musikprogramm in die Geschäfte mit dem Namen „Soundtrakker". Von nun an wurde auf dem Amiga Musikgeschichte geschrieben. Der Soundtracker wurde im Laufe der Jahre durch zahlreiche PD-Programme ersetzt und verbessert. So entstanden z.B. der Noisetracker, der Startrecker (V1.3 mit 8 Stimmen) und der Protacker benutzerfreundlich und komfortabel, midifähig oder mit Sampler, diese PD-Programme können teils mehr als manch kommerzielles Programm. Diese Tatsache wissen auch manche Softwarehäuser zu schätzen, denn es wurden z.B. folgende Spiele mit dem „ST-01" vertont.
Out Run Europa, Magic Pockets, Gods, The Killing Game Show, Find Fight, Robozone, Awesome, Lotus Turbo Challenge 2, Super Cars 2, Pegasus usw. Wenn also Firmen wie Gremlin, The Bitman Brothers oder Psygnosis diesen „ST-01" benutzen, dann heißt das doch, daß dieses Programm LEISTUNG bringt und man es nicht fertig machen sollte, nur weil eine italienische Firma keinen Schimmer von Musik hat. Dies alles konntet Ihr aber nicht wissen, da ihr ja kaum so wundervolle Anwenderprogramme testet. Aber jetzt Schluß für heute und macht weiter so. Und falls ich ins Feedback komme, hier noch ein paar Grüße an Chris (die CD ist Wahnsinn), Peter und Frank.

Mr. Batman

*(Anm. d. Red.: Meine Güte, wir leugnen doch nicht, daß wir auf der Messe in Köln waren, denn das waren wir ganz gut. Der Bericht befindet sich in ASM 1/92. Wo denn sonst! Von wegen T2 müssen wir jetzt wohl mal ein kleines Mißverständnis aus der Welt schaffen. Spiele zu Filmen werden nach ihren spielerischen Werten, und nicht nach der Güte des Films bewertet – so auch Terminator. Wie so oft ein guter Film, aber nur ein schlappes Spielchen aus Oceans 'Wir machen was aus Ihren Filmen'-Reihe. Was die daraus machen, sieht man ja – zum Glück ist es bei RoboCop 3 mal nicht so.
Nun aber zur ST-01: Wie der geneigte Soundtracker-Kenner weiß, befand sich das Hauptprogramm auf einer Disk mit der Kennung 'ST-00'. 'ST-01' war die beigelegte Instrumentendiskette (aha!), und schon geht uns ein lila Licht auf – oder etwa nicht?)*

SCHNELL!

Wer uns bis heute noch nicht geschrieben hat, sollte dies schleunigst nachholen. Adresse?

**ASM
FEEDBACK
POSTFACH 870
3440 ESCHWEGE**

FEED BACK

„Was tun?“

Ich habe hier ein Anliegen, das Euch sicher nicht unbekannt ist. Auf der Amiga'91 habe ich ein preiswertes Spiel gekauft, und zwar 'Falcon Classic' bei einer holländischen Firma, die einen Stand in Eurer Halle hatte. Ich habe schon einmal den Original-F-16-Falcon über einen Versandhandel bezogen, aber jenes Spiel lief nicht ordnungsgemäß auf meinem Computer (die Mig, die einen jedesmal auf der Startbahn abschießt).

Für dieses Falcon Classic habe ich 65 DM bezahlt. Da dies immer noch ein annehmbarer Preis für beide Missiondisks ist, habe ich es gekauft.

Daheim ausgepackt und Disk 1 eingelegt, nichts geht. Disk 2, geht auch nichts. Nun Disk 3, die Mission 2 wird geladen, ich werde aufgefordert, die Disk 2 einzulegen, welche offensichlich die Rosterdisk ist. Mission 2 funktioniert. Da Falcon zwei Disks hat, und die Missions jeweils eine, müßten es nach meiner Rechnung sowieso vier Disks sein. Also schicke ich einen Brief per Einschreiben an die Firma, in dem ich die Disk 1 und die Rechnung beilegte. Dies ist nun über zwei Monate her, ich schrieb später nochmals an die Firma, aber erhielt abermals keine Antwort. An Mirrorsoft selbst schrieb ich auch schon einmal, aber der Brief kam mit dem Vermerk zurück, daß die Firma umgezogen sei. Nun möchte ich von Euch wissen, an wen man sich in so einem Fall wenden könnte, z.B. den Distributor, und ob es nun noch etwas nützt, da ich ja nun Disk 1 und die Rechnung nicht besitze. Ich bin sicher nicht der Erste und der Letzte, dem so etwas passiert, deshalb bitte ich Euch, mir eine Vorgehensweise zu empfehlen, auch wenn es wahrscheinlich das letzte Originalspiel ist, das ich mir gekauft habe.

Michael

(Anm. d. Red.: In Deinem Fall kommen mehrere Probleme zusammen.

1. Du hast das Programm bei einem ausländischen Händler gekauft, was bedeutet, daß der deutsche Distributor (zu Recht) alle Viere von sich strecken wird.

2. Mirrorsoft ist nicht nur umgezogen, sondern pleite.

3. Wir haben keine Ahnung, wie und von wem diese ganze Geschichte in Holland läuft.

Unser Rat: Beschwerdebrief mit Rückforderung/Forderung nach Ersatz an den Händler – ruhig ordentlich Dampf machen. Besser noch: Den nächsten Urlaub in Holland verbringen und den Händler mal besuchen.

Falls Du Deine Disk aus Holland zurückbekommst, kannst Du probieren, den 'Falcon' beim deutschen Distributor umzutauschen – vielleicht ist man kulant genug.

Was lehrt uns das? Kaufe nie bei einem Händler, den Du danach nicht, oder nur schlecht erreichen kannst. Am besten bei einem, der in der direkten Umgebung von einem selbst wohnt.)

„CGA oder auch nicht“

Also, mal von Anfang an: Ich würde mich zwar auch gerne über manche Briefe im Feedback aufregen (...), aber das haben ja andere schon zur Genüge getan, und Ihr schreibt ja diese Briefe nicht. Eigentlich wundere ich mich nur über diesen großen, schwarzen Kasten auf Seite 35 in dem aktuellen Software-Markt (damit räumt man alle Probleme aus dem Weg), in dem doch tatsächlich stand, 'Civilization' läuft auf CGA (die Meinige...), doch als ich bei Xxxxxxxxx *(einem nicht genannten Händler, die Red.)* anrief, erklärten sie mir, das geht bedauerlicherweise nicht. Schade! Was sagt Ihr dazu?

Und dann finde ich es noch schade, daß ich bei der Microwelle bisher keine PC-Spiele entdeckt habe. Aber vielleicht wird diese heiße Spielequelle bald durch eines meiner Basic-Werke bereichert...

Tommy

(Anm. d. Red.: Ja, ja, 'Civilization' gibt's nicht mit CGA. War ja auch bloß 'n Preview, stand noch nicht 110%ig fest und hat sich erst nach Drucklegung rausgestellt.

Apropos Microwelle: Demnächst wird's ein Spiel für den PC geben, das gar nicht mal übel ist; grobe Richtung 'Boulder Dash', nennt sich 'Diamonds Quest'. Bitte abwarten und Tee trinken!)

FEED BACK

„Nicht gerafft"

Ich habe kein Ahnung, wie ich das Feedback anreden soll. Ich halte mich an den Secret Service:

Eure Exzellenz!

Ich beziehe mich auf die Ausgabe 1/92. Zum Thema: 'Legal?' Nein! Es ist illegal! Ich war bei der Post und habe auch noch andere Leute gefragt, ob es legal sei, in einer Firma von einem Rechner zum anderen Kopien einzelner Programme zu machen, oder ob man xmal ein- und dasselbe Programm kaufen muß.

Alle Firmen (auch die, wo mein Dad arbeitet) kaufen für jeden Rechner extra ein Originalprogramm und geben es nicht (!) weiter (selbst nicht an mich!).

So, das wars!

Ach ja, bitte erklär' mir mal die Antwort zu dem Thema: 'Anm. d. Red.: Können Radkappen sprechen?'

Diese Antwort habe ich nicht gerafft!!

Hurtuold

(Anm. d. Red.: Hm. Na gut, ich erklär's. Also: Es wurde gefragt 'Ist es legal (. . .) zu kopieren?' Die Antwort war 'Nein.' Nun frag' Dich mal, ob Gürtelreifen Lachs schneiden. Wie könnte da wohl die Antwort lauten? (Aaaach sooooooo. . .))

„Älterer Dank"

Es ist wieder Winter, mein Auto hat sich seine schwarzen Winterreifen angezogen. Die Menschen sitzen in ihren warmen Häusern, und manchmal stapft einer durch den Schnee und huscht ins nächste Geschäft und kauft sich die ASM (frei nach Em Ce Donald's). Dann setzt man sich vor den warmen Ofen, hört Hülsbecks CD, trinkt einen Grog und zieht sich erst mal das Feedback rein.

Also, das Feedback hat sich in letzter Zeit immer mehr verbessert. Es scheint, die regelmäßigen Leser sind mit der ASM auch um den 7. Jahrgang älter geworden.

Wenn Mr. Semi Konsolen haßt, dann hasse ich eben alle C-64-User mit einer STE-Freundin. Ich besitze nämlich ein Lynx und, o Schande, einen Game Boy, aber die Idee, die ASM in Computerzeitschrift und Konsolenzeitschrift zu trennen, ist nicht schlecht, aber wohl zu teuer.

Nur eins vermisse ich im Feedback: Viele schreiben an den Secret Service, sacken die Kohle dafür ein – aber hat sich mal jemand dafür bedankt?? In einigen anderen Zeitschriften bekommt man nämlich gar nix. Daß für einen Tip mindestens zwanzig Märker rausspringen, ist doch 'ne ganze Menge.

Ich selbst habe für meinen 'Sword of Hope'-Tip ganze 200 Märker bekommen und möchte dafür an die ASM-Red. ein ganz großes DANKESCHÖN!! richten.

Leon

(Anm. d. Red.: 200 Mark? Wie bitte? Das muß wohl ein Versehen des Computers gewesen sein, da sich an dieser Zahl eindeutig zwei Nullen zuviel befinden! Deine Rücküberweisung richte bitte an mein Privatkonto, ich werd' das für Dich regeln, weil ich ja nicht will, daß Du wegen so etwas Ärger bekommst. Da hast Du aber Glück, daß Du uns geschrieben hast! Witziiiiiig, haha!)

„Serien-Wahn"

I returned from a longer holiday trip. Hab' mich mit dem Dr. Waldemar Mahnmann (you remember?) etwas länger noch unterhalten. Aber jetzt mal was anderes. . .

1. Wer stoppt denn jetzt endlich mal den Wahnsinn mit diesem 'Ultima'? Ich meine, man kann das gut mit 'Rocky' vergleichen. Auch da hätte man ja wohl nach dem zweiten Film gewußt, wie's läuft. Aber nein, 1991 kommt 'Rocky V'.

Was soll das denn eigentlich? Wieviele Fortsetzungen soll es von 'Ultima'noch geben, so daß da noch Spielwitz, Neuheit oder Originalität irgendwo dabei sind? Wenn nur noch Erfolgsgames aufs Unendliche fortgesetzt werden, entstehen Spiele wie 'Lemmings' überhaupt nicht mehr. Ich finde, 'Ultima VII' sollte der ehrenhafte und auch würdige Schluß dieser Serie sein, die sicher auch so noch weiterlebt in uns, ohne sie alle drei Monate um eine Folge erweitern zu müssen.

2. Es wäre echt super, wenn mal ein fähiger Programmierer (!!!) eine anti-braune Software herausbringt. Dies dann möglichst noch als Public Domain, Freeware oder Shareware, so daß es unter die Leute kommt. Die rechtsradikale Welle in unserem Land ist eine Schande vor der ganzen Welt. Kampf den Nazi-Programmen auf unserem Markt!

3. P.S.: Lesen eigentlich die Bxxxen auch Eure (Super-) Zeitung? Weil, wenn ich jetzt wieder kräftig Piraterie handeln will, muß ich wissen, wie heiß Euer Blatt ist!

4. Wenn Ihr trotz Nr. 3 diesen Brief abdruckt, seid Ihr echt super!

Günter Strack (tm)

(Anm. d. Red.: 'Echt heiß' ist unser Mag sowieso, aber Du solltest davon ausgehen, daß die Damen und Herren von der Kripo jeden (!) Kleinanzeigenteil jedes (!) Computermagazins regelmäßig (!) lesen, insofern war diese Frage etwas überflüssig.

1. Solange es noch jede Menge Leute gibt, die 'Ultima' ganz toll finden, werden immer wieder neue Teile von Ultima gemacht – siehe auch Bericht in der letzten Ausgabe.

2. Auf geht's!)

„Armutszeugnis"

Hier ist mal wieder ein Leserbrief, in dem nicht steht, daß Ihr die Größten seid! Wenn Ihr jetzt eine Begründung dafür haben wollt, bitteschön, hier isse: guter Umfang, gutes Cover, Poster, normaler Preis. . . Das einzige, was dieses idyllische Bild einer Softwarezeitschrift stört, sind die vielen Seiten, oder vielmehr das, was draufsteht (oder eben nicht draufsteht!). Ihr habt Euch nämlich langsam aber sicher zu einer reinen Spielezeitschrift entwickelt. Ok, gerade in Eurer letzten Ausgabe habt Ihr zwei oder drei Seiten über den Archimedes berichtet. Aber was stand im Vordergrund? Die Spiele, die für diesen Computer entwickelt wurden/werden! Die Hardware wurde mit einem kleinen Kästchen abgetan – Berichte über Spielemessen runden das eintönige Gesamtbild ab. Ich denke, daß es ein echtes Armutszeugnis für Euch ist, daß Ihr 1991 nicht über eine einzige neue interessante Hardwareentwicklung berichtet habt, sieht man mal von der einen oder anderen Sound- oder Grafikkarte für den PC ab. Gerade im letzten Jahr sind für den (von Euch als 'sterbend' bezeichneten) Atari ST gute Sachen rausgekommen (. . .).

Ich bin sicher, daß auch für die anderen Systeme interessante Sachen erschienen sind, und daß sowas auch die 'breite Masse' interessiert, aber für sowas muß man sich wohl einschlägige Fachzeitschriften kaufen. . .

Ein Schritt in die Richtung, sich aus dem grauen Einheitsbrei der Spielezeitschriften abzuheben, ist die sporadisch vorkommende Demo-Competition sowie die in der letzten Ausgabe ins Leben gerufene(n) Szene-Seite(n). Weitet diese Sachen aus, berichtet regelmäßig über gute Demos (. . .), bringt mal Interviews mit Crackern, Codern, Grafikern, Soundleuten etc., berichtet ab und an mal über GUTE Malprogramme und Soundtracker und kürzt dafür den einen oder anderen Spieletest, und schon seid Ihr eine COMPUTERzeitschrift, die man gern liest und kauft, und keine Spiele-, Game-Boy-, Konsolen-, 0815-Zeitschrift, wie es sie schon wie Sand am Meer gibt. Ich hoffe, daß diese Vorschläge von anderen Lesern unterstützt werden und ich nicht mit meiner Meinung allein dastehe (. . .).

Domm/A.M.

(Anm. d. Red.: Im Grunde genommen betrachten wir uns als Spielsoftware-Mag, insofern ist das Ding auch voller Tests neuer Games. Daß wir ab und zu auch artverwandte Sachen, bzw. hiermit Verquicktes vorstellen, ist für uns klar, fragt sich nur, in welchem Maße das geschehen soll. Schließlich wollen wir NICHT jeden neuen Sampler der Firma X für den Rechner Y, NICHT jede neue Karte, tue sie was sie wolle, und NICHT jede Anwender-Soft lang und breit aufrollen. Ab und zu ist das ok, und wir glauben nicht, daß wir im Brei der anderen Softwarezeitschriften versinken werden.

Die Underground-Rubrik wird bleiben. Sie wird auch an die Stelle der Demo-Competition treten und so regelmäßig die Leserschaft erfreuen.)

SPIELEN OHNE ENDE?

MIETEN MACHTS MÖGLICH!

Bei SOFT & SOUND kann man die neuesten Computerspiele (Original mit Anleitung) einfach mieten*.

Deshalb zu Hause testen und dann neu und originalverpackt bei SOFT & SOUND kaufen. ...Oder einfach zurückgeben.

WIR VERMIETEN COMPUTERSPIELE

FÜR: AMIGA - ATARI - IBM - C-64 - GAME BOY UND SOUNDBLASTERKARTEN (2.0, DEUTSCH)

Dürfen's 2 MB mehr sein?

SOFT & SOUND Speichererweiterung für Amiga 500 auf 2,5 MB

222 DM

3 Jahre Garantie

Brandneu!

Für Amiga 500 Plus Speichererweiterung auf 2 MB Chip Menu DM 179,-

Plus Laufwerk ext. 3,5 DM 179,-

Vorankündigung

SOFT & SOUND Turbo System für Amiga 500 Supergeschwindigkeit zum Minipreis ab 1.3.92

Hier finden Sie SOFT & SOUND in ganz Deutschland:

O-1034 Berlin, Boxhagener Str. 23, Tel.: Ost-Berlin/5892067
O-1330 Schwedt/Oder, Ringstr. 8, Telefon auf Anfrage
W-2000 Hamburg 76, Beethovenstr. 57, Tel.: 040/224633
O-3014 Magdeburg, Braunschweiger Str. 104,
W-3100 Celle, Im Kreise 16, Telefon auf Anfrage
W-3300 Braunschweig, Holwedestr. 10, Tel.: 0531/508231
W-4000 Düsseldorf 30, Gneisenaustr. 1, Tel.: 0211/4910187
W-4050 Mönchengladbach, Neusser Str. 210, Tel.: 02161/601556
W-4100 Duisburg 1, Ulrichstr. 2-4, Tel.: 0203/21084
W-4250 Bottrop 1, Essener Str. 6, Tel.: 02041/21973
W-4300 Essen 1, Moltke Str. 36, Tel.: 0201/207629
W-4400 Münster, Ferdinandstr. 8,
W-4630 Bochum, Herner Str. 383, Telefon auf Anfrage
W-4690 Herne, Hauptstr. 178, Tel.: 02325/53643
W-4800 Bielefeld, Schloßhofstr. 1, Tel.: 0521/138033
W-5000 Köln 1, Von-Werth-Str. 20-22, Tel.: 0221/121806
W-5400 Koblenz, Markenbildchen Weg 24, Tel.: 0261/31848
W-5500 Trier, Zuckerbergstr. 21, Tel.: 0651/40532
W-5600 Wuppertal, Friedrich-Engels-Allee 296, Tel.: 0202/81118
W-5787 Olsberg, Bahnhofstr. 19, Tel.: 02962/6753
W-5880 Lüdenscheid, Forum am Steinplatz 2, Tel.: 02351/21900
W-6000 Frankfurt a.M., Wielandstr. 25, Tel.: 069/590180
W-6500 Mainz 1, Kirschgarten 6, Tel.: 06131/237665
W-6600 Saarbrücken, Stengelstr. 8, Tel.: 0681/582771
W-6650 Homburg, Karlsbergstr. 16, Tel.: 06841/15142
W-6733 Hassloch, Langgasse 52, Tel.: 06324/2092
W-6800 Mannheim, Jungbuschstr. 3, Tel.: 0621/101203
O-7050 Leipzig, Dreilindenstr. 17, Telefon auf Anfrage
W-7500 Karlsruhe 21, Lessingstr. 5, Tel.: 0721/853360
W-8000 München, Ringseisstr. 8, Tel.: 089/531764
W-8134 Pöcking, Schloßberg 2, im Bahnh. Possenhofen, Tel.: 08157/4088
W-8500 Nürnberg, Findelwiesenstr. 37, Tel.: 0911/467744
W-8900 Augsburg, Heini-Dittmar-Str. 17, Tel.: 0821/581993
W-8960 Kempten, Kronenstr. 33, Tel.: 0831/17762
CH-6045 Meggen/Schweiz, Luzerner Str. 21, Telefon auf Anfrage

Info Telefon: 0211/494862

Achtung jetzt neu und noch mehr Leistung

SOFT & SOUND Versandzentrale Gneisenaustr. 1, 4000 Düsseldorf 30, Tel.: 0211/4911025 Fax 0211/4911084

*Verleih auch an Kinder und Jugendliche (mit Zustimmung der Erziehungsberechtigten). Der Verleih von Spielen per Post ist leider nicht möglich!

Wenn auch Sie ein SOFT & SOUND Geschäft in Ihrer Stadt eröffnen möchten, rufen Sie uns an: Telefon: 0211/4911025

C - L - U - B - S

Für alle vereinsamten, kontaktarmen User ist hier unser Clubverzeichnis. Wer seinen Club eintragen lassen möchte, muß uns lediglich einen Brief mit den notwendigen Angaben und seiner Unterschrift schicken. PLK-'Adressen' werden allerdings nicht anerkannt, und Gewähr für die Richtigkeit der gemachten Angaben könnt Ihr von uns auch nicht fordern! Übrigens sollte Euer Club mindestens zehn aktive Mitglieder aufweisen können. Wo kämen wir denn hin? Also, Panchos, setzt Euch an den Tisch und nehmt einen Wisch!
Unsere Adresse:

ASM, CLUBS
Postfach 870, 3440 Eschwege

Name: Mosh-Mania-Game-Elite
Anschrift:
Andre Lorenz
Aspeloh 10, 4515 Bad Essen 1
System/e: Amiga 500
Bedingungen/Kosten:
Alter zwischen 15 u. 20 Jahre
Anzahl der Mitglieder: 18
Aktionen/Leistungen:
Alle zwei Monate erscheint ein Clubmag

Name: AmigaPowerClub
Anschrift:
Michael Reiserer
Aichet 8, 8201 Schonstett
System/e:
alle Amigas
Bedingungen/Kosten: keine
Anzahl der Mitglieder: 17
Aktionen/Leistungen:
Selbstkosten-PD-Pool, Diskmagazin, eigene PD-Serie, Beratung etc.

Name: Future All e.V.
Anschrift:
Alte Str. 8, 5340 Bad Honnef 6
Infos bei:
Ralf Kalkowsky
Eichendorffstr. 30
4047 Dormagen 5
Tel. & BTX: 02106/45835
System/e: Amiga, C-64/128, +4, C-16, Atari, PC (alle halt!)
Bedingungen/Kosten:
7,50 Mark im Monat
Anzahl der Mitglieder: 300
Aktionen/Leistungen:
PD-Pool für fast alle Rechner, sechswöchige Clubmag (kostenl. Kleinanzeigen), Scan-Service, Reparatur-Service, Grafikbibliothek, Messebesuche, Clubtreffen

---

Name: DRAGI – Digital Reality Atari Group Int.
Anschrift:
DRAGI
z.H. Herrn Müller
Brühler Str. 42, 5353 Mechernich-Firmenich
System/e: Atari STs
Bedingungen/Kosten:
mtl. sechs Mark, Studenten & Schüler vier Mark
Anzahl der Mitglieder: k. A.
Aktionen/Leistungen:
Softwarevermittlung, PD-Bibliothek, Pool für PD-Fonts für Signum, Calamus etc.

Name: 64'er Spiele Club
Anschrift:
Wolfgang Weitzdörfer,
Fürstenstr. 15
8969 Dietmannsried bei Kempten
Tel.: 08374/8688
System/e: C-64
Bedingungen/Kosten:
Aufnahme fünf Mark, mtl. fünf Mark
Anzahl der Mitglieder: ca. 20
Aktionen/Leistungen:
mtl. Clubmag, Vorstellung privater Programme, Soft- und Hardware-Flohmarkt

---

Name:
The ultimate ComputerClub
Anschrift:
Alexander Carbin,
Birkengangstr. 26
W-5190 Stolberg
System/e: Amiga
Bedingungen/Kosten:
keine (Abo d. Clubmags wird empfohlen)
Anzahl der Mitglieder: ca. 250
Aktionen/Leistungen:
PD-Pool, Clubmag (zwei Disks) zweimtl.

Name: Magic Power
Anschrift:
An't Pumpwark 7, 2942 Jever
oder
Herrengarten 11, 2942 Jever
Tel.: 04461/5772
System/e: Amiga
Bedingungen/Kosten:
Aufnahme fünf Mark, desweiteren mtl. zwei Mark
Anzahl der Mitglieder: 14
Aktionen/Leistungen:
mtl. Clubmag, halbjährl. Clubdisk, PD-Angebot, Sammelbestellungen

---

Name: Warrior-Club
Anschrift:
Alois Latzelsberger,
Teplitzer Str. 16
1000 Berlin 33
Tel.: 030/8262888
System/e:
Sega Mega, NES, Game Boy
Bedingungen/Kosten:
25 Mark jährl.
Anzahl der Mitglieder: z Zt. 30
Aktionen/Leistungen:
kostenl. dreimtl. Clubzeitung, Hotline, Trödelmarkt

Name: The Strike Force 2000 Soft
Anschrift:
S. Konarkowski
Theodorstr. 15, 4390 Gladbeck
System/e: C-64
Bedingungen/Kosten:
Aufnahme zehn Mark, desweiteren fünf Mark mtl.
Anzahl der Mitglieder: ca. 50
Aktionen/Leistungen:
mtl. Clubzeitung (gratis), Wettbewerbe, PD-Soft

Name: VASC – Vereinigter Atari Schneider Club
Anschrift: Opperer Sascha,
Daleu 470, A-6773 Vandans
System/e:
Atari ST, Schneider CPC 464
Bedingungen/Kosten:
18 Mark (120 öS) jährl.,
bzw. 10 Mark (70 öS)
Anzahl der Mitglieder: 25
Aktionen/Leistungen:
Clubmagazin, Tausch v. Eigenprodukten, große Bibliothek, Tip-Sammlung, Bestellungen

---

Name: Amiga-Club Deutschland
Anschrift: Andreas Conradt
Lerchenkamp 19,
2000 Hamburg 61
Tel.: 040/5591968
oder: Artur Boebel
Halstenbekerstr. 13d,
2000 Hamburg 61
Tel.: 040/5591764
System/e: Amiga
Bedingungen/Kosten:
fünf Mark mtl.
(alles eingeschlossen)
Anzahl der Mitglieder: 17
Aktionen/Leistungen:
zweimtl. Clubdisk, PD-Disketten gratis, Rabatte/Sammeleinkauf, Einsteigerhilfen, Erfahrungsaustausch
Altersbegrenzung, anfängerfreundl., Auslandsmitgliedschaften geg. Aufpreis

---

Name: Double Trouble
Anschrift:
Matthias Herrendorf
Bürgerstr. 29, 1000 Berlin 47
Tel.: 030/6849816
System/e: Sega Master, Sega Mega, NES
Bedingungen/Kosten:
Für Berliner 25 Mark,
für Nichtberliner 30 Mark
Anzahl der Mitglieder:
über 300 in ganz Europa
Aktionen/Leistungen:
kostenl. dreimtl. Clubmag mit ebenfalls kostenl. Kleinanzeigen, Hotline, Wettbewerbe, gute Beziehungen zu Versandhändlern

---

Name: Amiga Softy Club
Anschrift: Florian Nuxoll
Kringelkamp 36, 2848 Vechta
System/e: Amiga
Bedingungen/Kosten:
halbjährl. sechs Mark in Briefmarken als Clubbeitrag
Anzahl der Mitglieder: 45
Aktionen/Leistungen:
Preisvergleiche, Tips & Tricks

Name:
Internationaler LYNX-Club
Anschriften:
- Deutschland -
Hans-Jörg Sebastian
Siegfriedstr. 3, 6384 Schmitten 3
- Niederlande -
Leon Stor, Vanenburg 2
Ugcmelen, Apeldorn
- Österreich -
Christian Lenikus
Obertraun 27, A-4831 Obertraun
- Schweiz -
Eugen Rodel
Sängeliweg 45,
CH-4500 Langenthal
System/e: Atari LYNX
Bedingungen/Kosten (Deutschland):
Anmeldegebühr fünf Mark (Grundinformationen), mtl. drei Mark (für mtl. Post)
Anzahl der Mitglieder: ca. 130
Aktionen/Leistungen:
internationaler Informationsaustausch, Clubmag, Modul-Verleih, Modul-Quelle, Kontake, Treffen

---

Name: Die hessische Amis
Anschrift: Steffen Behr
Andreasruh 27,
6401 Uttrichshausen
System/e: Amiga
Bedingungen/Kosten:
15 Mark jährl.
Anzahl der Mitglieder: 60
Aktionen/Leistungen:
dreimtl. Clubmag, halbjährl. Club-Disk, Hilfe bei Hard- u. Softwareproblemen, Lösungen zu Spielen, kostenl. Kleinanzeigen, Wettbewerbe, 15% Rabatt beim Hard- u. Softwarekauf

---

Name: Amiga-Fighters
Anschrift: Andreas Dubois
Starenweg 9, 7930 Ehingen
System/e: Amiga 500
Bedingungen/Kosten:
fünf Mark mtl.
Anzahl der Mitglieder: 30
Aktionen/Leistungen:
mtl. Clubmagazin, kostenl. PD-Bibliothek, mtl. Preisausschreiben, Sammeleinkauf/Sonderkonditionen

---

Name: Amiga-Club Oberhofen
Anschrift: Wolfram Sparka
Alte Gärten 1, 7981 Oberhofen
Tel.: 0751/62918
(Mo., Mi., Fr. ab 16h)
System/e: Amiga 500/1000/2000, Game Boy, LYNX
Bedingungen/Kosten:
36 Mark jährl.
Anzahl der Mitglieder: 61
Aktionen/Leistungen:
Clubmag, Clubtreffen, Einsteigerhilfen, Spiele-Demo-Service, Hotline, Preisausschreiben, Rabatte beim Einkauf

Name: Amiga-Club Italien
Anschrift:
Bastian Küpper
Residenza Andromeda 10
I-20080 Basiglio/Milano 3
Tel. + Fax: 0039-2-90785338
System/e:
Amiga, Game Boy, Game Gear
Bedingungen/Kosten: fünf Mark (fünf sFr, 35 öS, alles inklusive)
Anzahl der Mitglieder: 102
Aktionen/Leistungen:
Clubmag viermtl., Sammeleinkäufe, Hotline, Tips, Beratungen etc.

Name: Super-Mario-Game-Boy-Fan-Club
Anschrift:
SMGBFC
Oeserstr. 86, 1000 Berlin 27
Tel.: 030/4333913 (24h!)
System/e: Game Boy
Bedingungen/Kosten:
kein Mitgliedsbeitrag, ledigl. Erstattung der Versandkosten für das monatl. erscheinende Clubmagazin 'Joypad' und sonstige Post (ca. 25 Mark jährl.)
Anzahl der Mitglieder:
über 50 in D, A und CH
Aktionen/Leistungen:
Clubmagazin, Hotline, Clubrabatte, Kopien von Anleitungsheftchen

---

Name: The Cleveland Bit-Riders
Anschrift:
Wilhelm van Beek
Schmelenheide 30,
4194 Bedburg-Hau
Tel.: 02821/69917
System/e: Atari St, Amiga, PC
Bedingungen/Kosten:
Aufnahme fünf Mark, mtl. fünf Mark
Anzahl der Mitglieder: 17
Aktionen/Leistungen:
PD-Bibliothek, wöchentl. Treffen in eigenem Clubraum, clubeigener Atari ST, Kontakt-, Info- und Erfahrungsaustausch, Einsteigerhilfen, Beratung auch für Nichtmitglieder

---

Name:
The real wild Dudes
Anschrift:
Tobias Kück
Stolperstr. 14, 2850 Bremerhaven
oder:
Harry Rink
Straßburger Platz 2, 2850 Bremerhaven
System/e: Amiga
Bedingungen/Kosten:
alle zwei Monate zehn Mark
Anzahl der Mitglieder: 15
Aktionen/Leistungen:
mtl. Clubmagazin, Grafik- und Animationswettbewerbe mit DPaint 3, Geburtstagsüberraschung, Preisausschreiben

---

Name: Tom Cats Computerclub
Anschrift:
Christian Lohmann
Ringstraße 2, 8702 Burggrumbach
System/e: C-64/128
Bedingungen/Kosten:
mtl. drei Mark
Anzahl der Mitglieder: 12
Aktionen/Leistungen:
mtl. Clubzeitung, mtl. Preisausschreiben

Name:
Power Club
Anschrift: Mario Gatulli
Schwedtstr. 46, 1000 Berlin 49
Tel.: 030/7462509
System/e: PC
Bedingungen/Kosten:
Rückporto beilegen!
Anzahl der Mitglieder: 30
Aktionen/Leistungen:
mtl. Clubzeitung, Rabatte bei Soft-Einkauf, Clubtreffen

Name: A.U.C.H.
(Amiga User Club Herten)
Anschrift:
Wolfgang Burger
Wieschenbeck 45,
4352 Herten
System/e:
nur Atari 8-Bit
Bedingungen/Kosten:
fünf Mark mtl.
Anzahl der Mitglieder:
derzeit 811
Aktionen/Leistungen:
dreimtl. Clubmagazin (Disk & Papier), PD-Bibliothek, Reparaturservice, Hilfestellung bei Problemen aller Art

---

Name: PC-Freak-Club
Anschrift:
Jan van der Meulen
Dianastraße 8a, 6100 Darmstadt 12
Tel.: 06151/375113
oder
Frank Wessely
Wilsstraße 13, 6100 Darmstadt 12
Tel.: 06151/371949
System/e: PC und Kompatible
Bedingungen/Kosten:
7,50 pro Person
Anzahl der Mitglieder: 34
Aktionen/Leistungen:
Tausch, mtl. Clubzeitung, vierteljährl. Clubdisk, Wettbewerbe

---

Name: Blue System
Anschrift:
Frank Willeke
Turmstr. 71, 4220 Dinslaken
System/e: alle
Bedingungen/Kosten:
acht Mark mtl.
Anzahl der Mitglieder: 74
Aktionen/Leistungen:
kostenl. dreimtl. Clubmag, Wettbewerbe

Name: The Real Computer Club
Anschrift:
Oliver Tretbar
Nordstraße 16, 6842 Bürstadt 1
System/e: Amiga
Bedingungen/Kosten:
drei Mark mtl.
Anzahl der Mitglieder: 36
Aktionen/Leistungen:
mtl. Clubmag, dreimtl. Disk, Geburtstagsüberraschung, Preisausschreiben

---

Name: Computerclub Weinheim e.V.
Anschrift:
Jürgen Kühn
Sommergasse 105, 6940 Weinheim
Tel.: 06201/56585
System/e:
PC, Amiga, ST, C-64/128
Bedingungen/Kosten:
Jugendl.: 20 Mark jährl., Volljährige: 40 Mark jährl.
Anzahl der Mitglieder: 35
Aktionen/Leistungen:
zweimal monatl. Clubabend, Projektabende, Messebesuche, EDV-Kurse speziell für Frauen etc.

Name: Amiga-Club (BTX)
Anschrift:
*4136192 #
System/e: Amiga
Bedingungen/Kosten: -
Anzahl der Mitglieder: k. A.
Aktionen/Leistungen:
TSW, Forum, GBG, A-Seiten, Sammelbestellung, Börse, Tips etc.

Name: Powergames
Anschrift:
Wolfgang Graßhof
Augsburger Str. 33, 8901 Königsbrunn
System/e:
Amiga, C-64, PC, Atari ST
Bedingungen/Kosten:
Drei Mark mtl.
Anzahl der Mitglieder: 10
Aktionen/Leistungen:
Clubzeitung zweimtl., Wettbewerbe, Tips

Name: Hostile Error Club
Anschrift:
Am Söldnermoos 20, 8055 Hallbergmoos
System/e: alle
Bedingungen/Kosten:
unter 18 Jahre DM 36,--/Jahr, über 18 DM 60,--/Jahr
Anzahl der Mitglieder: ca. 70
Aktionen/Leistungen:
Clubraum, zweimal wöchentl. Clubtreffen, günstiger Hardware-Einkauf, PD-Pool (Amiga, PC), Mailbox (2400/8N/0/1, 0811/93747 + 93748)

Name:
Multi Atari User Club
Anschrift:
Tobias Geuther
A.-Reinhardt-Str. 73a
O-4073 Halle (Saale)
System/e: Atari 8-Bit
Bedingungen/Kosten:
Teilnahme an Treffen eine Mark, sonst kostenlos
Anzahl der Mitglieder: ca. 50
Aktionen/Leistungen:
mtl. Clubtreffen

Name: UFO-PC-Club
Anschrift:
Andreas Sticksel
Dreifingerbach 49, 7972 Isny
System/e: PC, Game Boy
Bedingungen/Kosten:
halbjährl. 18 Mark
Anzahl der Mitglieder: 18
Aktionen/Leistungen:
mtl. Clubmag, Hilfe bei Problemen, Sammelbestellungen, An- und Verkauf, PD

Name:
Amiga-Star-Club
Anschrift:
Marco Schnellbächer
Marburger Str. 43, 3555 Fronhausen/Lahn
System/e:
Amiga 500, 1000, 2000
Bedingungen/Kosten:
Schüler: 6,50 Mark mtl., Erwachsene 8 Mark monatl.
Anzahl der Mitglieder: 42
Aktionen/Leistungen:
PD-Versand (mtl. eine Disk), Clubtreffen, Clubmag, Tips & Tricks, Geburtstagsüberraschung

---

Name: Nintendo Game Boy Service Club
Anschrift: Marco Kreuzpaintner
Teisenhamerstr. 5,
8207 Bad Endorf
System/e: Game Boy
Bedingungen/Kosten:
Aufnahme fünf Mark, danach mtl. drei Mark
Anzahl der Mitglieder: 56
Aktionen/Leistungen:
vierteljährl. Clubmag, Hotline, Verleih, Tausch

Name: CDTV-Profi-Centre
Anschrift:
Sykosoft
Bokelfenner Str. 2a
4815 Schloß Holte-Stukenbrock
Tel.: (05207) 5589
Fax: (05207) 50151
System/e: CDTV, Amiga + CD-ROM
Bedingungen/Kosten: mtl. fünf Mark
Anzahl der Mitglieder: 25
Aktionen/Leistungen:
Infoblatt, Hotline, Verleih und Verkauf von CDTV-Soft, Wettbewerbe, technischer Service

---

Name: Computer Club 2000
Anschrift:
Im Mühlenfeld 16, 2852 Bederkesa
Tel.: 04745/1332 oder 7687
System/e: PC
Bedingungen/Kosten: Porto
Anzahl der Mitglieder:
300 in ganz Europa
Aktionen/Leistungen:
zweimtl. Diskmag, Flohmarkt, PD-Versand etc.

Name: Console-Club-No.1
Anschrift:
Wolfgang Schädle
Postfach 322, 8938 Buchloe
Tel.: 08241/2951
System/e: Sega Mega, Super Famicom, NES, PC-Engine, Neo Geo, Game Gear, Game Boy
Bedingungen/Kosten: dreimtl. 16 Mark/Info gegen adressierten und frankierten Rückumschlag
Anzahl der Mitglieder: 260
Aktionen/Leistungen:
dreimtl. Clubmag, Hotline Mo.-Fr. 18-20h

Name: The best Amiga
Anschrift:
Oliver Weiner
Mühlenstraße 146a, 4800 Bielefeld
Tel.: 0521/296440
System/e: Amiga
Bedingungen/Kosten:
Einmalige Anmeldegebühr: 15 Mark
Anzahl der Mitglieder: 45
Aktionen/Leistungen: Tips & Tricks, Geburtstagsüberraschung, Software-Tauschbörse, Infos gegen Rückporto

---

Name: Power-World-Club
Anschrift:
J. D. Mallander
Knufstr. 28, 4290 Bocholt
Tel.: 02871/185115
System/e: Amiga & C-64
Bedingungen/Kosten:
je nach Leistungen 5-20 Mark
Anzahl der Mitglieder: 66
Aktionen/Leistungen: Amiga/C-64-PD-Pool, Copy-Parties, Digi-Service, Wettbewerbe, Tauschbörsen, monatliche Softwarelieferung

---

Name: Alien's Revenge
Anschrift:
Marcus Rüde
Blankenburger Str.28
O-3300 Schönebeck 1
Tel./Fax: (0037) 938-5101
System/e:
PC, auch C-64, Amiga, ST
Bedingungen/Kosten: keine Systemkriege, keine Viren, Aufnahmegebühr fünf Mark, danach mtl. zehn Mark/Infos gegen Rückporto
Anzahl der Mitglieder: zehn
Aktionen/Leistungen: Clubmag, Cheats, Hotline, Coolfax, Sammeleinkäufe etc.

Name: The three Superfreaks
Anschrift:
Jörg Küßner
Hauptstraße 44, 2251 Arlewatt
Tel.: 04846/1614
System/e: C-64
Bedingungen/Kosten: Aufnahme: 12 Mark, danach fünf Mark monatlich plus Porto
Anzahl der Mitglieder: 37
Aktionen/Leistungen: mtl. Clubzeitschrift, Infos gegen Rückporto

---

Name: Powergames
Anschrift:
Wolfgang Graßhof
Augsburger Str.33
8901 Königsbrunn
System/e: Amiga, C-64, PC, ST
Bedingungen/Kosten: mtl. drei Mark
Anzahl der Mitglieder: 10
Aktionen/Leistungen:
zweimtl. Clubmag, Wettbewerbe etc.

Name:
Extrem
Anschrift:
Dinxperloer Str. 87
4290 Bocholt
Tel.: 02871/42766
Hotline: 02874/3570 (15-21h)
System/e: Amiga, C-64, PC, ST, Game Boy, NES, Game Gear, Lynx, Sega Mega, Sega Master
Bedingungen/Kosten: sechs Mark mtl. bzw. 60 Mark jährl.
Anzahl der Mitglieder: ca. 800
Aktionen/Leistungen: Clubmag, Hotline, Ausweise, Wettbewerb, Clubdisk, Softwareentwicklung etc.

Name: Game 'n' Play
Anschrift:
Amiga:
Mathias Abel
Römerstr. 30,
6227 Oestrich-Winkel 1
Tel.: 06723/2922
C-64:
Markus Semmler
Vollradser Allee 37
6227 Oestrick-Winkel 2
Tel.: 06723/1831
System/e: C-64, Amiga
Bedingungen/Kosten: drei Mark mtl., mind. ein Artikel fürs Clubmagazin
Anzahl der Mitglieder: 10
Aktionen/Leistungen:
Clubmag zweimtl.

Name: MSX-User
Anschrift:
Santisstr. 88
CH-8820 Wadenswil
Tel.: 01/7808875
System/e: MSX, 2, 2+, MSX-Turbo R
Bedingungen/Kosten: 15 Mark jährlich
Anzahl der Mitglieder: ca. 85
Aktionen/Leistungen:
fünfmal 'MSX-User'-Mag, Sonderangebote etc.

Name: MSX-Fun-Club
Anschrift:
Peter Rohr
Fahrweidstr. 5, CH-8951 Fahrweid
System/e: alle MSX-Systeme
Bedingungen/Kosten: jährl. 70 Fr.
Anzahl der Mitglieder: ca. 120
Aktionen/Leistungen:
monatl Clubtreffs, Infotelefon, mtl. Clubdisk

Anschrift:
Wolfgang Burger
Wieschenbeck 45, 4352 Herten
System/e: nur Atari 8-Bit
Bedingungen/Kosten:
fünf Mark mtl.
Anzahl der Mitglieder: derzeit 811
Aktionen/Leistungen:
dreimtl. Clubmagazin (Disk & Papier), PD-Bibliothek, Reparaturservice, Hilfestellung bei Problemen aller Art

---

Name: Amiga Club Österreich
Anschrift:
Marcello Isidori
Kirchengasse 27, A-1070 Wien
System/e: Amiga
Bedingungen/Kosten:
jährl. 120 öS
Anzahl der Mitglieder: ca. 1300
Aktionen/Leistungen:
Hotline tägl. v. 10-12h & 20-23h, in Wien zweimal wöchentl. Clubnachmittag

---

Name: LYNX Star Club
Anschrift:
Andre Linken
Spessartstr. 9b, 6457 Maintal 2
oder
Marc Waluja
Maudacher Str. 376,
6700 Ludwigshafen
System/e:
Atari LYNX
Bedingungen/Kosten:
Kosten v. 3 Mark ohne weitere Angaben
Anzahl der Mitglieder: 15
Aktionen/Leistungen:
Hotlines, kostenl. Modulverleih, Tips & Tricks, Clubtreffen, Sammelbestellungen

---

Name:
Unicorn-Public-Domain-Club
Anschrift:
T. Hasenbein
Herner Str. 277, 4630 Bochum 1
System/e: Amiga & C-64
Bedingungen/Kosten:
Einmalige Anmeldegebühr: zehn Mark
Jahresabo Clubdisk (sechs Stk.): 20 Mark
Anzahl der Mitglieder: 100
Aktionen/Leistungen:
reiner PD-Club, Rabatte für Mitglieder, kostenl. Anzeigen auf Disk, Hilfestellungen, Geburtstagsüberraschung, Clubtreffen & Disk in Planung

---

ANLEITUNGEN (je 25,-) · KOMPLETTLÖSUNGEN (je 15,-) · PLÄNE (je 15,-) – IN DEUTSCH

Titel	L	P	A
20.000 Meilen unter dem Meer	L	-	-
688 Attack Submarine	-	-	A
Ace 2	-	-	A
Ad Lib Soundkarte	-	-	A
Adventure Of Link (Zelda 2)	-	P	-
Airborne Ranger	-	-	A
Alternate Reality The City	-	P	A
Alternate Reality The Dungeon	L	-	-
Bad Blood	L	P	A
Balance Of Power 1990 Edition	-	-	A
Bard's Tale 1 The	L	P	A
Bard's Tale 2 The	L	P	A
Bard's Tale 3 The	L	P	A
Batallion Commander	-	-	A
Battle Of Antietam	-	-	A
Battlehawks 1942	-	-	A
Battles Of Napoleon	-	-	A
Battletech	(L	P)	A
Bismarck	-	-	A
Black Cauldron The	L	-	-
Bloodwych	L	P	-
Bubble Ghost	-	P	-
Buck Rogers	L	P	A
Cadaver	L	P	-
Carrier Command	L	-	-
Champions Of Krynn	L	P	-
CHAOS Strikes Back	L	P	A
Chrono Quest	L	-	-
Chrono Quest 2	L	-	-
Code Name: Ice Man	(L	P)	A
Colonel's Bequest The	L	P	A
Conquests Of Camelot The	(L	P)	A
Curse Of The Azure Bonds	L	P	-
DOS - 2 - DOS	-	-	A
Dam Busters The	-	-	A
Day Of The Viper	L	P	-
Death Knights of Krynn	**L**	**P**	**A**
Deathlord	-	P	A
Dec. Battles North Am. Civil War	-	-	A
Def Con 5	-	-	A
Defender Of The Crown	-	-	A
Deja Vu 2	L	-	-
Deja Vu (Amiga/ST)	L	-	-
Demon's Winter	L	-	A
Digi Paint 3	-	-	A
Digi View Gold Version 4.0	-	-	A
Drachen von Laas	**L**	**P**	**-**
Dragon Wars	L	P	A
Dragons Lair (Anleitung für PC)	L	-	A
Dragon's Breath	L	-	-
Drakkhen	L	-	-
Dungeon Master	L	P	A
Elite (Lösung für Amiga/ST)	L	-	A
Elvira Mistress of the dark	**L**	**P**	**-**
Emperor Of The Mines	L	-	-
Europe Ablaze	-	-	A
Eye of the Beholder	**L**	**P**	**A**
Faery Tale Adventure The	(L	P)	-
Final Fantasy Legend	-	-	A
Fire Brigade	-	-	A
Fish	L	-	-
Flugsimulator 3	-	-	A
Flugsimulator 4	-	-	A
Fountain Of Dreams	-	-	A
Future Dreams	(L	P)	-
F-14 Tomcat	-	-	A
F-15 Strike Eagle 2	-	-	A
Galdregon's Domain	L	-	A
Gato	-	-	A
Gateway Savage Frontier	**L**	**P**	**-**
Germany 1985	-	-	A
Gettysburg	-	-	A
Gold Rush	L	P	A
Guild Of Thieves	L	-	-
Gunship	-	-	A
Heart of China	**(L**	**P)**	**A**
Hellowoon	L	-	-
Hero's Quest	(L	P)	A
Hillsfar	L	-	A
Holiday Maker	L	-	-
Imperium Galactum	-	-	A
Indiana Jones 3 (Lucasfilm)	L	P	-
Insector X	-	-	A
It Came From The Desert	(L	P)	-
Jet	-	-	A
Jones In The Fast Lane	-	-	A
Kampfgruppe	-	-	A
Keef The Thief	-	-	A
King Arthur	L	-	-
Kingdoms Of England	-	-	A
King's Quest 1	L	P	A
King's Quest 2	L	P	A
King's Quest 3	L	P	A
King's Quest 4	L	P	A
King's Quest 5	**(L**	**P)**	**A**
Knights Of Legend	L	-	A
Kult	(L	P)	-
Landsitz von Mortville Der	L	-	-
Last Ninja	-	-	A
Last Ninja 2	L	-	-
Legacy Of The Ancients	L	P	-
Legend Of Blacksilver	-	-	A
Legend Of Faerghail	L	P	-
Leisure Suit Larry 1	L	P	A
Leisure Suit Larry 2	L	P	A
Leisure Suit Larry 3	L	P	A
Leisure Suit Larry 5	**(L**	**P)**	**-**
Loom	L	-	-
Lords of Doom	L	P	-
Lucky Luke	(L	P)	-
Manhunter New York	L	-	A
Manhunter San Francisco	(L	P)	A
Maniac Mansion	L	P	-
Mars Saga	L	P	A
Megatraveller 1	**L**	**P**	**-**
Mewilo	L	-	-
Might & Magic 1	-	-	A
Might & Magic 2	-	-	A
Might & Magic 3	**-**	**-**	**A**
Millennium 2.2	L	-	-
Miracle Warriors	-	-	A
Navcom 6	-	-	A
Navy Seal	-	-	A
Neuromancer	L	P	-
New Zealand Story The	-	-	A
Ooze	L	P	-
Operation Marketgarden	-	-	A
PHM Pegasus	-	-	A
Panzer Battles	-	-	A
Panzer Strike	-	-	A
Pawn The	L	-	-
Personal Nightmare	L	P	-
Phantasie 3	L	-	-
Phantasy Star (SEGA Masters.)	L	-	A
Phantasy Star 2 (SEGA M.)	-	-	A
Pirates!	L	-	A
Platoon	-	P	-
Police Quest 1	L	-	A
Police Quest 2	L	-	A
Pool Of Radiance	L	P	A
Pool Of Radiance Adv. Journal	-	-	A
Populous	L	-	A
Ports Of Call	(L	P)	-
Powermonger	-	-	A
President Is Missing The	-	-	A
Prince of Persia	L	P	-
Project Firestart	L	-	A
Project Stealth Fighter (C 64)	-	-	A
Quest For Glory 2	(L	P)	A
Questron 2	L	P	-
Railroad Tycoon	L	-	-
Reach For The Stars	-	-	A
Red Lightning	L	-	A
Red Storm Rising	-	-	A
Renegade Legion Interceptor	-	-	A
Rings Of Medusa	(L	P)	-
Rise Of The Dragon	(L	P)	A
Roadwar 2000	-	-	A
Robox	L	P	-
Rommel	-	-	A
Russia	-	-	A
Savage Empire The	-	-	A
Secret Of Monkey Island	(L	P)	A
Secret Weapons Luftwaffe	**-**	**-**	**A**
Secret Of The Silver Blades	L	P	A
Sentinel The (Firebird)	-	-	A
Sentinel World 1 Paragraphs	-	-	A
Sentinel Worlds 1	L	-	A
Sex Vixens From Space	L	-	-
Shadow Of The Beast	(L	P)	-
Shadowgate	L	-	-
Shogun	L	P	-
Soko Ban (SEGA Megadr.)	-	-	A
Sorcerian	-	-	A
Sound Blaster alle Version.	**-**	**-**	**A**
Space Ace	L	-	-
Space Quest 1	L	P	A
Space Quest 2	L	P	A
Space Quest 3	L	P	A
Space Quest 4	L	P	A
Space Rogue	-	-	A
Spellcasting 101	**L**	**-**	**-**
Spirit of Adventure	**L**	**P**	**-**
Stadt der Löwen	L	-	-
Star Command	L	-	A
Star Flight 1	L	-	A
Star Flight 2	L	-	A
Star Trek 5	-	-	A
Starglider 1	-	-	A
Starglider 2	-	-	A
Steel Thunder	-	-	A
Stellar Crusade	-	-	A
Storm Across Europe	-	-	A
Sub Battle Simulator	-	-	A
Sword Of Aragon	(L	P)	A
Sword Of Vermillion (SEGA)	-	-	A
Tangled Tales	-	-	A
Tetris	-	-	A
Thunder Board Soundkarte	**-**	**-**	**A**
Times Of Lore	-	-	A
Transworld	**L**	**-**	**-**
Ultima 1	-	-	A
Ultima 2	-	-	A
Ultima 3	L	P	A
Ultima 4	L	P	A
Ultima 5	L	P	A
Ultima 6	L	P	A
Uninvited	L	-	-
Up Periscope	-	-	A
War In The South Pacific	-	-	A
War Of The Lance	-	-	A
Worship	-	-	A
Wasteland	L	P	A
Wasteland Paragraphs	-	-	A
Wing Comm. + Secr. Miss.	**-**	**-**	**A**
Winzer	**L**	**-**	**-**
World Cup Soccer (SEGA)	-	-	A
Zack Mc.Kracken	L	P	A
Zork 1	L	-	-

(L P) bedeutet: Pläne sind in der Lösung enthalten!
Fett gedruckte Titel sind neu!

DIE AKTUELLE TOP-TEN BEI CPS

ALLE PROGRAMME IN DEUTSCH ODER MIT DEUTSCHER ANLEITUNG

1 WING COMMANDER incl. SECRET MISSION 1 und 2
IBM PC 169,00

2 EYE OF THE BEHOLDER
Amiga 84,90
IBM PC 84,90

3 SECRET OF MONKEY ISLAND
Amiga 74,90
Atari ST 74,90
PC VGA 89,90
PC EGA 69,90
- komplett deutsch -

	Amiga	C 64	Atari ST	IBM-PC
4. SECRET OF MONKEY ISLAND 2				89,90
5. WING COMMANDER 2				89,90
6. BUNDESLIGAMANAG. Prof	79,90			
7. LEMMINGS	69,90		69,90	89,90
8. RAILROAD TYCOON	84,90		84,90	84,90
9. CIVILISATION				89,90
10. SIM EARTH				84,90

CPS Frank Heidak

ÄRGER MIT DEFEKTER SOFTWARE?

WIR SCHAFFEN ABHILFE!

Erwähnen Sie einfach bei Ihrer Bestellung den "SOFTWARE-TEST" und für einen Kostenbeitrag von DM 5,- pro Spiel testen wir Ihr Programm vor dem Versand.

Ein heißer Tip!
Kunden, die vorbestellen, haben bei uns den Vorrang, falls ein Software-Hersteller mal Nachschubschwierigkeiten hat.

SIERRA-Megapacks

Spiele incl. Lösung und deutscher Anleitung

Programm		Amiga	C 64	ST	IBM-PC
* Castle of Dr. Brain	ADV	—	—	—	89,90
* Codename: Ice Man	ADV	104,90	—	104,90	94,90
* Colonel's Bequest The	ADV	104,90	—	104,90	104,90
* Conquests Of Camelot The	ADV	104,90	—	104,90	104,90
* Conquests Of The Longbows	ADV	—	—	—	94,90
* Heart Of China (PC: EGA oder VGA)	ADV	94,90	—	—	99,90
* King's Quest 3	ADV	—	—	34,90	—
* King's Quest 4	ADV	54,90	—	34,90	104,90
* Leisure Suit Larry 1 VGA-Version	ADV	—	—	—	89,90
* Leisure Suit Larry 1, 2 und 3	ADV	149,90	—	—	149,90
* Leisure Suit Larry 2	ADV	54,90	—	99,90	99,90
* Leisure Suit Larry 3	ADV	54,90	—	99,90	99,90
* Leisure Suit Larry 5	ADV	—	—	—	94,90
* Manhunter San Francisco	ADV	84,90	—	—	84,90
* Police Quest 1	ADV	84,90	—	84,90	84,90
* Police Quest 1 und 2	ADV	149,90	—	149,90	149,90
* Police Quest 2	ADV	84,90	—	84,90	84,90
* Police Quest 3	ADV	—	—	—	94,90
* Quest For Glory 2	ADV	—	—	—	104,90
* Rise Of The Dragon	ADV	94,90	—	—	94,90
* Space Quest 1	ADV	—	—	34,90	—
* Space Quest 1 VGA-Version	ADV	—	—	—	99,90
* Space Quest 2	ADV	—	—	34,90	—
* Space Quest 3	ADV	99,90	—	84,90	99,90
* Space Quest 4 (EGA/VGA HD-Disks)	ADV	—	—	—	104,90
* Willy Beamish (nur VGA)	ADV	84,90	—	—	89,90

Internationaler Software-Markt

Spiele mit englischer Anleitung

Programm		Amiga	C 64	ST	IBM-PC
Jetfighter 2	SIM	—	—	—	89,90
King's Bounty	ADV	79,90	54,90	—	79,90
Laffer Utilities	UTI	—	—	—	89,90
Links Courses Bay Hill Club	SPO	—	—	—	44,90
Links Courses Bountyful	SPO	—	—	—	44,90
Links Courses Firestone	SPO	—	—	—	44,90
Links Courses Hyatt Dorado	SPO	—	—	—	44,90
Links Courses Pinehurst	SPO	—	—	—	44,90
Martian Memorandum	ADV	—	—	—	89,90
Moonbase	SIM	84,90	—	—	99,90
Secret Weapons P 38 Mission	SIM	—	—	—	34,90
Spirit Of Excalibur	STR	79,90	—	—	89,90
Star Control	SIM	69,90	49,90	—	84,90

AKTUELLE SOFTWARE BEI CPS

MAN SPRICHT DEUTSH!

Spiele in deutsch oder mit deutscher Anleitung

Programm		Amiga	C 64	ST	IBM-PC
688 Attack Submarine	SIM	69,90	—	—	79,90
AD & D Action Compilation	COM	84,90	—	—	84,90
AH 73 Thunder Hawk	SIM	74,90	—	74,90	74,90
Airbus A 320	SIM	99,90	—	—	—
Air Combat Aces	COM	79,90	—	79,90	89,90
Air-Sea Supremacy	COM	79,90	59,90	—	89,90
Barbarian 2	ARC	69,90	—	69,90	—
Bard's Tale 3 The	ROL	69,90	49,90	—	79,90
Bard's Tale Constuction Kit	ROL	—	—	—	79,90
Bard's Tale Trilogie	ROL	—	—	—	89,90
Battle Isle	SIM	79,90	—	—	89,90
Battlechess 2	STR	69,90	—	—	79,90
Battlehawks 1942	SIM	69,90	—	—	69,90
Birds of Prey	SIM	84,90	—	—	—
Broker King	SIM	—	—	—	79,90
Buck Rogers	ROL	89,90	64,90	—	89,90
Cadaver	ADV	74,90	—	74,90	—
Cadaver Levels - The Payoff	ROL	44,90	—	44,90	—
Castles	SIM	—	—	—	84,90
Celtic Legends	STR	79,90	—	—	—
Centurion Defender Of Rome	SIM	69,90	—	—	79,90
Challengers	COM	84,90	64,90	84,90	84,90
Champions Of Krynn (AM 1 MB)	ROL	74,90	74,90	—	74,90
Chaos Strikes Back (AM 1 MB)	ROL	69,90	—	69,90	—
Chess Master 3000	STR	—	—	—	84,90
Chuck Yeager's AFT. 2.0	SIM	69,90	—	69,90	79,90
Chuck Yeager's Air Combat	SIM	—	—	—	84,90
Civilian Aircraft Flight Trainer	SIM	—	—	—	84,90
Civilisation	SIM	—	—	—	89,90
Command HQ	SIM	—	—	—	89,90
Conquestador	SIM	69,90	59,90	—	—
Conquestador Szenario Disk	SIM	—	19,90	—	—
Cruise for A Corpse	ADV	69,90	—	—	—
Curse Of The Azure Bonds (AM 1 MB)	ROL	74,90	67,90	74,90	79,90
Death Knights Of Krynn	ROL	79,90	74,90	—	84,90
Deuteros	ARC	84,90	—	84,90	—
Deutsches Afrika Korps	SIM	—	69,90	—	—
Deutsches Afrika Korps (Szenarios)	SIM	—	19,90	—	—
Double Double Bill	COM	84,90	—	—	—
Drachen Von Laas Die	ADV	69,90	—	—	—
Dragon Wars	ROL	74,90	49,90	—	74,90
Duck Tales	ARC	74,90	—	74,90	74,90
Dungeon Master (AM 1 MB)	ROL	74,90	—	74,90	—
Elite	SIM	69,90	—	—	69,90
Elite Plus (nur EGA/VGA)	SIM	—	—	—	89,90
Elvira Mistress Of The Dark	ADV	79,90	59,90	79,90	94,90
Epyx Sporting Gold	COM	74,90	—	74,90	74,90
F 117 A Nighthawk	SIM	—	—	—	89,90
F 15 Strike Eagle 2	SIM	89,90	—	89,90	94,90
F 15 Szenario Op. Desert Storm	SIM	—	—	—	44,90
F 16 Combat Pilot	SIM	69,90	44,90	—	—
F 16 Falcon Collection	COM	79,90	—	79,90	—
F 19 Stealth Fighter	SIM	79,90	—	79,90	89,90
Face Off Ice Hockey	SPO	64,90	—	64,90	—
Fate-Gates of Dawn	ROL	79,90	—	79,90	—
Flight Of The Intruder	SIM	89,90	—	89,90	94,90
Football Crazy Collection No. 1	COM	69,90	—	—	79,90
Flugsimulator 4 Aircraft Designer	SIM	—	—	—	84,90
Flugsimulator 4 komplett deutsch	SIM	—	—	—	149,90
Flugsimulator Szenerie Deutschland	SIM	—	—	—	59,90
Gateway To The Savage Frontier	ROL	—	69,90	—	79,90
Grandstand	COM	84,90	—	—	—
Great Courts 2	SPO	74,90	—	74,90	—
Gunship	SIM	74,90	59,90	74,90	89,90
Gunship 2000	SIM	—	—	—	89,90
Hard Nova	STR	69,90	—	69,90	79,90
Harpoon	SIM	84,90	—	—	109,90
Heimdall	ROL	84,90	—	—	—
Home Alone	ARC	—	—	—	79,90
Imperium	SIM	69,90	—	69,90	74,90
Indiana Jones 3 (Lucasfilm)	ADV	67,90	—	67,90	67,90
Indianapolis 500	SPO	69,90	—	—	74,90
Kaiser	SIM	109,90	—	—	109,90
Kathedrale Die	ADV	89,90	—	—	89,90
Knights Of The Sky	SIM	84,90	—	—	94,90
Land Air Sea	COM	84,90	—	—	—
Legend Of Faerghail	ROL	74,90	—	74,90	74,90
Lemmings Data Disk	STR	49,90	—	—	69,90
Lemmings 2 - More Lemmings	STR	69,90	—	—	79,90
Links (Golf)	SPO	—	—	—	94,90
Loom (Lucasfilm)	ADV	74,90	—	74,90	74,90
Lords Of Doom	ADV	74,90	49,90	74,90	—
M 1 Tank Platoon	SIM	79,90	—	79,90	89,90
Mad TV	STR	79,90	—	—	89,90
Magnetic Scrolls Collection	COM	84,90	—	—	—
Magnum	COM	84,90	—	84,90	—
Manchester United Europa	SPO	69,90	44,90	69,90	69,90
Maniac Mansion	ADV	69,90	44,90	69,90	69,90
Mario Andrettis Racing Challenge	SPO	—	—	—	74,90
Martian Dreams	ROL	—	—	—	89,90
Master Golf	SPO	84,90	—	84,90	—
Max Pack Compilation	COM	79,90	—	—	—
Megafortress	SIM	—	—	—	84,90
Megalomania	STR	79,90	—	74,90	—
Megatraveller 1	ROL	74,90	—	74,90	89,90
Microprose Golf	SPO	84,90	—	84,90	—
Midwinter 2	SIM	84,90	—	84,90	—
Mig 29 Super Fulcrum	SIM	—	—	—	99,90
Might & Magic 1	ROL	—	64,90	—	84,90
Might & Magic 2	ROL	84,90	—	—	84,90
Might & Magic 3	ROL	—	—	—	89,90
Movie Premier Collection	COM	79,90	44,90	—	79,90
Oekolopoly	SIM	—	—	—	149,90
PGA Tour Golf	SPO	69,90	—	—	74,90
PGA Plus	SPO	—	—	—	84,90
Pirates !	SIM	69,90	54,90	—	69,90
Pool Of Radiance (AM 1 MB)	ROL	69,90	69,90	—	79,90
Pools Of Darkness	ROL	—	—	—	84,90
Populous	STR	34,90	—	34,90	34,90
Populous 2	STR	79,90	—	—	—
Populous Promised Lands	STR	19,90	—	19,90	29,90
Ports Of Call	SIM	69,90	—	—	89,90
Powermonger	SIM	59,90	—	59,90	—
Powermonger Data Disk	STR	44,90	—	—	—
Powerpack The	COM	69,90	—	69,90	—
Rainbow Collection	COM	59,90	44,90	59,90	—
Ralf Glau Edition	COM	84,90	69,90	—	—
Real ms.	ARC	79,90	—	—	—
Red Baron (EGA oder VGA HD-Disks)	SIM	84,90	—	—	99,90
Red Storm Rising	SIM	74,90	59,90	74,90	89,90
Return Of Medusa	ROL	74,90	—	74,90	79,90
Rings Of Medusa	STR	74,90	44,90	74,90	74,90
Robin Hood	ADV	69,90	—	—	79,90
Savage Empire The	ROL	—	—	—	79,90
Schwert u. Magie 1/2 o. 3/4 o. 5/6	ROL	—	29,90	—	—
Secret Of Silver Blades (AM 1 MB)	ROL	79,90	74,90	79,90	79,90
Secret Weapons Of The Luftwaffe	SIM	—	—	—	94,90
Shadow Sorcerer	ROL	79,90	—	79,90	84,90
Silent Service 2	SIM	84,90	—	84,90	84,90
Sim City Architectural Disk 1	SIM	44,90	—	—	44,90
Sim City Architectural Disk 2	SIM	44,90	—	—	44,90
Sim City Terrain Editor	SIM	44,90	—	—	44,90
Sim City und Populous	COM	79,90	—	79,90	79,90
Simpsons The	ARC	69,90	44,90	69,90	79,90
Spirit Of Adventure	ROL	74,90	—	74,90	79,90
Starbyte Collection No. 1	COM	79,90	—	—	—
Starflight 1	ROL	34,90	24,90	34,90	34,90
Starflight 2	ROL	69,90	—	—	69,90
Stratego	STR	69,90	24,90	—	84,90
Super Monaco Grand Prix	SPO	69,90	44,90	69,90	—
Team Yankee	SIM	84,90	—	84,90	94,90
Test Drive 2 Collection	COM	79,90	69,90	—	84,90
Their Finest Hour	SIM	79,90	—	79,90	79,90
Their Finest Hour Missiondisk 1	SIM	34,90	—	44,90	34,90
Traders	STR	69,90	—	—	—
Turrican 2	ARC	69,90	44,90	69,90	—
Ultima 4	ROL	74,90	64,90	—	—
Ultima 5	ROL	—	69,90	—	84,90
Ultima 6	ROL	—	79,90	—	89,90
UMS 2	SIM	84,90	—	84,90	94,90
Utopia	ADV	79,90	—	79,90	—
Virtual Reality 1	COM	84,90	—	84,90	84,90
Virtual Reality 2	COM	84,90	—	84,90	84,90
Virtual Worlds	COM	84,90	59,90	84,90	84,90
Wayne Gretzky Ice Hockey 2	SPO	—	—	—	84,90
Wild West World mit Spielbrett	SIM	89,90	—	—	89,90
Windows Entertainment Pack	COM	—	—	—	89,90
Wing Commander 1 (HD od. LD-Disks)	SIM	—	—	—	94,90
Wing Commander 2 Speech Accessory	SIM	—	—	—	49,90
Wing Commander 2 Special Operation 1	SIM	—	—	—	49,90
Wing Commander Secr. Missions 1	SIM	—	—	—	49,90
Wing Commander Secr. Missions 2	SIM	—	—	—	49,90
Winzer	SIM	74,90	—	74,90	79,90
Wizardry 6 - Bane Of Cosmic Forge	ROL	84,90	—	—	84,90
Wonderland	ADV	84,90	—	84,90	89,90
Zak Mc Kracken	ADV	74,90	64,90	74,90	74,90

Händleranfragen erwünscht!

Alle Angebote solange der Vorrat reicht !

Fordern Sie noch heute unser kostenloses Kundenmagazin mit umfassender Preisliste an!

CPS FRANK HEIDAK

neue Bestelladresse
Bürgerstraße 8 – 10,
5000 Köln 1

neue Bestellannahme
Telefon (02 21) 25 69 83 +84 +85
Telefax (02 21) 25 69 86

Ladenlokal
Alter Markt 45, 5000 Köln 1

VERSANDKOSTEN INLAND	
Vorkasse Scheck/Kreditkarte	5,-
Nachnahmeversand	10,-
die Kosten reduzieren sich um die Hälfte:	
bei reinen Lösungshilfenbestellungen	ab 45,-
bei Spiel-, Zubehör- und Mischbestellungen	ab 100,-

VERSANDKOSTEN AUSLAND	
Vorkasse Scheck/Kreditkarte	12,-
Nachnahmeversand	25,-

Geben Sie Gas und schicken Sie mir

.... ☐L ☐P ☐A ☐PRG ☐TEST ☐ZUB
.... ☐L ☐P ☐A ☐PRG ☐TEST ☐ZUB
.... ☐L ☐P ☐A ☐PRG ☐TEST ☐ZUB
☐L ☐P ☐A ☐PRG ☐TEST ☐ZUB

Bitte ankreuzen

☐ Kundenmagazin (kostenlos)

American Express Cards · Diners Club International · VISA · Eurocard

Beachten Sie bitte unsere neue Anschrift und Rufnummer!

Auftraggeber

Name: ....
Straße: ....
Wohnort: ....
Telefon: ....
Computer: .... Kred. Karten - Firma: .... Verfall: ....
Kunden-Nr.: .... Karten-Nr.: ....

Hallo Leute,

vom 26. bis 28.12.91 fand die wohl größte bisher dagewesene Copyparty der Amiga-Szene in einem kleinen Ort in der Nähe von Aalborg im nördlichen Dänemark statt. Laut den Veranstaltern ließen sich über 1200 Freaks dort blicken. Da die Preise für die Democompetition außergewöhnlich hoch waren (erster Platz 3000 (!) Dollar), war schon klar, daß ganz besondere 'Schmankerl' zu sehen sein würden. Die besten Demos der Party werde ich hier vorstellen. Wem es stinkt, daß schon wieder die Amiga-Szene beleuchtet wird, sollte etwas dagegen tun und uns Demos schicken. Besonders C64-, PC- und Archimedes-Stuff wird gebraucht.

ASM
Underground
Postfach 870
3440 Eschwege

Das Intro des Silents und . . . (2)

. . . Crionics Demos (2)

Die schiefe Ebene (2)

„R" wie Razor (3)

Man hebt ab (1)

Shade-Bobs (4)

Vektor-Roboter auf dem Hügel (3)

Nochmal Shade-Bobs (2)

ANARCHY - 3D Demo: Dieses Demo kam leider nicht unter die ersten drei, trotzdem, meine ich, ist es wert, hier vorgestellt zu werden. Der erste Teil wird durch zorniges Techno-House untermalt. An Effekten ist folgendes enthalten: Shade-Bobs (Bobs mit einem 'Shade'-Effekt, wie man ihn von D-Paint kennt), Vektorwürfel mit Schattenwurf, Glenzvektors mit Innenansicht und einiges mehr.

RAZOR 1911 - Voyage: Der dritte Platz ging an die ehemalige Crackergruppe, die sich wohl nun ganz dem Democoden verschrieben hat - und das mit Erfolg. Haupteffekt ist hierbei eine recht flotte Zoomroutine, mit der gehörig 'rumgespielt wird. Alles ist in ein ansprechendes Design mit Musik von TIP und Mantronix (Phenomena) verpackt. Erstaunlich ist, daß solch ein technisch gutes Demo aus deutschen Landen kommt (zumindest was den Code angeht). Weiter so, *Sim* und *Drake*.

SILENTS & CRIONICS - Hardwired: Ein Demo aus Dänemark vom Erfolgsduo Jesper Kyd und Mikael Balle hat den zweiten Platz belegt. Technisch aufwendige Effekte und ein wirklich guter Sound zeichnen das Teil aus. Beispiele: Vektorobjekte, die auf Dotebene mutieren, runde Vektorobjekte, realistische Schwerkraftsimulation etc.

ALCATRAZ - ODYSSEY: Der erste Preis ging an dieses Demo, das fünf(!) Disketten belegt. Es erzählt die Geschichte eines Weltraumkriegers, der ein Volk von seinen Unterdrückern befreit. Das ganze wurde in jede Menge gut gezeichneter Grafik und rasend schneller Vektorgrafik verpackt. Besonders die filmmäßigen Raumkampfszenen sind hervorragend gemacht. Mit diesen Routinen sollte man ein Spiel machen, es würde sich bestimmt lohnen!

Euer Lars

DER MIT DER SEELE SPIELT

Soul Crystal

System: Amiga *(getestet)*, PC, Atari ST, C-64 Disk., **empf. VK-Preis:** 89,95 *(Amiga/ST)*, 99,95 *(PC)* u. 49,95 *(C-64)*, **Hersteller:** Starbyte Software, 4630 Bochum, **Muster von:** Hersteller.

Tele-Shopping???

Das Problem kennt wohl jeder, der noch nicht das reife Alter von 18 Jahren erreicht hat: Einmal im Jahr sind Ferien, und anstatt sich vom Alltag zu erholen, muß man mit Mami und Papi als Aufseher in ein todlangweiliges Seebad oder sonst so etwas reisen. Auch Dave, der Held unserer Geschichte, kennt diese Situation zur Genüge. Und so kann man sich seine Freude vorstellen, daß er in diesem Jahr zum ersten Mal allein verreisen darf. Einen sagenumwobenen See in Schottland hat er sich als Feienziel ausgesucht.

Die Leute dort sind, seinem ersten Eindruck zufolge, zwar etwas seltsam, und das Hotel ist auch nicht der heiße Renner, aber landschaftsmäßig kann sich das Kaff durchaus sehen lassen. Besonders der See, in dem eine versunkene Stadt liegen soll, hat es Dave angetan. Bei seiner ersten Schwimmtour zum Wasserfall wird er allerdings unter Wasser gedrückt und wacht in einer Parallelwelt wieder auf, in der es von magischen Gestalten wie Einhörnern, Pass-wort-Elfen, Orcs und bösen Zauberern nur so wimmelt.

Dave fällt natürlich sofort einem Exemplar der letzteren Sorte in die Hände, verpfändet mittels blutiger Unterschrift seine Seele und darf nun zusehen, wie er aus dem Schlamassel wieder herauskommt – mit Seele, aber ohne den guten Herrscher zu meucheln, für dessen Tod er die Seele verpfändet hat.

Ferien – einmal anders

Die Story hört sich für ein Adventure aus deutscher Produktion noch ganz passabel an. Auch die Benutzeroberfläche, die komplett per Maus-Click zu bedienen ist, fällt durchaus positiv auf. Vor allem, wenn man sich eine Mischung aus *(ebenfalls implementierter)* Tastatur- und Maussteuerung angewöhnt, kann man sich relativ fix durch die diversen Menüs bewegen.

Bei Soul Crystal handelt es sich trotz der Menüsteuerung und der kleinen Bildchen, die jeden Schauplatz begleiten, um ein reinrassiges Textadventure. Die lästige Suche nach dem richtigen Wort wird durch die vorgegebenen Vokabeln der Menüs um einiges erleichtert. Allzu komplexe Eingaben sind jedoch trotzdem nicht möglich. Lästig wird die Klickerei lediglich, wenn man ganz bestimmte diffizile Tätigkeiten erledigen will. Das dauert, wenn man nur die Maus benutzt, einfach zu lange. Dafür haben Starbytes Leutchen die Puzzles, genau wie die Schauplätze, recht abwechslungsreich gestaltet.

Textadventures sind zwar eine vom Aussterben bedrohte Spielart, trotzdem gibt es immer wieder Programmierer, die ein Herz für verhungernde Abenteuerfreaks beweisen, indem sie versuchen, in die Fußstapfen von solchen Legenden wie *Infocom* oder *Magnetic Scrolls* zu treten. Dieses Unterfangen ist zwar an sich recht löblich, geht jedoch meistens daneben, da die „stimmungsvollen", beziehungsweise „witzigen Texte" *(Zitat: Anleitung)* oft lediglich aus einem Meer von Adjektiven bestehen, die absolut nichts aussagen – und der meistens ohnehin schon durch zu kleine und zu enge Schriftwahl kaum noch leserliche Text dadurch noch unlesbarer wird. Genau das ist leider auch bei Soul Crystal passiert. Spätestens wenn nach einer halben Stunde die Augen anfangen zu tränen, kann auch die beste Story einen noch so willigen Abenteurer nicht mehr an seinen Bildschirm fesseln. ■

Antje Hink

Textadventure einmal anders

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	7
Parser/Steuerung	10
Handlung	7
Atmosphäre	7
Gesamtnote	8

»BRAUCHBAR«

ROLLENSPIEL MEETS MENSCH-ÄRGERE DICH-NICHT

HEROQUEST: RETURN OF THE WITCH LORD

System: Amiga *(getestet)*, Atari ST, **empf. VK-Preis:** ca. 90 DM, **Hersteller:** Gremlin Graphics, **Muster von:** Die Cassette, 4050 Minden.

Fortsetzungen sind momentan die große Mode, und so hat auch HeroQuest, das von GREMLIN GRAPHICS erst vor einem Jahr so erfolgreich umgesetzte Brettspiel, einen zweiten Teil erhalten.

Eigentlich handelt es sich bei dem Werk mit dem Untertitel RETURN OF THE WITCH LORD um keine richtige Fortsetzung, vielmehr enthält die Pakkung das ursprüngliche Originalprogramm zusammen mit einer Erweiterungsdisk, auf der zusätzliche Szenarien zu finden sind.

Was Euch hier erwartet ist eine Mischung aus Brett- und Rollenspiel. Zu Beginn darf man sich, statt roter oder grüner Spielsteine, einen Barbaren, einen Zauberer, einen Elf oder einen Zwerg als Helden aussuchen. Wer die vierzehn Szenarien des Originalprogramms bereits durchgespielt hat, kann mit seinen voll trainierten Charakteren die zehn neuen Missionen in Angriff nehmen, die in Aufgabenstellung und Schwierigkeitsgrad ebenfalls wieder aufeinander aufbauen.

Das Ganze erinnert vom Ablauf her an den eingangs erwähnten Klassiker Mensch-ärgere-Dich-nicht: Pro Zug wird einmal gewürfelt und die Figur entsprechend der geworfenen Augenzahl bewegt. Die Bewegungspunkte müssen dabei nicht voll ausgenutzt werden. Während eines Spielzuges darf zusätzlich einmal entweder die Umgebung nach Schätzen und Tränken, oder aber nach Geheimtüren durchsucht werden. Unsichtbare Fallen und schlagkräftige Gegner sorgen dafür, daß diese Aktivitäten nicht zu ungestört ablaufen.

Bis zu vier Spieler können sich dem Spielgenuß dieses nicht allzuschweren Games hingeben, was den Spaß an dem Programm ungemein erhöht. Grafisch und soundmäßig in etwa dem ersten Teil entsprechend, weist der zweite Teil außer den (fast) völlig eingedeutschten Texten so gut wie keine Änderungen auf. Mit HeroQuest - Return of the Witch Lord bekommt man eine solide Brettspielumsetzung, die trotz des bescheidenen Regelwerks kaum Schwächen zeigt - wenn man von der ziemlich chaotischen Anleitung einmal absieht.

ah

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	6
Anleitung	7
Spielablauf	7
Motivation	9
Gesamtnote	7

»BRAUCHBAR«

QUANTITÄT STATT QUALITÄT

BIRDS OF PREY

System Amiga, empf. VK-Preis: ca. 100 DM, **Hersteller:** Electronic Arts., **Muster von:** Die Cassette, 4950 Minden.

Es war einmal ein Softwarehaus, das kündigte einen Flugsimulator an, der alles bisher dagewesene in den Schatten stellen sollte. Vierzig Flugzeuge sollten zu Verfügung stehen und alles sollte schöner und besser als bei anderen Simulationen sein. Das Dumme an Märchen ist, daß leider immer nur ein ganz ganz kleiner Teil der Realität entspricht.

Aber die guten Nachrichten zuerst. Die BIRDS OF PREY von ELECTRONIC ARTS sind nach geradezu gigantischer Produktionszeit nun doch erschienen, es können vierzig Maschinen geflogen werden, und man bekommt das zur Zeit wohl schnellste Ray-Tracing-Vektor-Demo gleich mitgeliefert.

Soviel zu den guten Nachrichten. Nachdem man sich das Demo, welches immerhin eine der zwei Disketten umfasst, angesehen hat (zwei F-16 fangen zwei MIG-29 ab), fragt man sich unwillkürlich, wie Electronic Arts es geschafft hat, so viele Flugzeuge auf eine Diskette zu quetschen. Die Frage ist schnell gelöst, wenn man sieht, daß das Cockpit für alle Maschinen gleich aussieht und das sich die Bodendetails in engen Grenzen halten. Gut, das Flugverhalten der einzelnen Maschinen ist unterschiedlich, aber das kann für eine ernstzunehmende Simulation nicht alles sein. Keineswegs realistisch ist z.B. das bei den Bombern nur Außenbewaffnung simuliert wird, interne Zuladung aber „vergessen" wurde. So kann der amerikanische B-2-Stealth-Bomber, der keine Außenbewaffnung tragen kann, in diesem Programm logischerweise auch nicht bewaffnet werden. Welchen Sinn macht es dann, dieses Flugzeug für einen Einsatz auszuwählen?

Technisch kann BoP leider auch nicht mithalten, da die Grafik extrem langsam und ruckelig ist. Der zugegebenermaßen recht gut gelungene Sound kann die Motivation leider auch nicht mehr steigern.

Auch wenn BoP als Luftkriegssimulation angepriesen wird, ist es eigentlich nicht mehr als ein fades Actionprogramm. Hobbyflieger sollten eine große Schleife um dieses Machwerk fliegen.

gag

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	7
Sound	9
Realitätsnähe	4
Motivation	5
Gesamtnote	5

»DÜRFTIG«

Nicht nur vor dem Herrn sind alle gleich . . . *(Amiga)*

WIAL-VERSAND SERVICE

Andreas Albert + Partner
Liegnitzerstraße 13
8038 GRÖBENZELL
Telefon: 0 81 42/90 11 & 8079
Telefon: 0 81 42/82 73
Telefax: 0 81 42/5 46 54

Wial Versand Service

C64 Disketten

Titel	Preis
3D CONSTRUCTION KIT DT.	79,90
ALIEN STORM	38,90
BATTLE COMMAND DT. ANL.	38,90
BLACK GOLD KOMPL. DT *	45,90
BORSENFIEBER KOMPLETT DT.	49,90
BUCK ROGERS	59,90
BUDOKHAN DT. ANL. *	49,90
BUNDESLIGA MANAGER KOMPL. DT.	38,90
CHAMPIONS OF KRYNN DT.	59,90
CHART ATTACK DT. ANL.	54,90
CISCO HEAT	38,90
CONQUESTADOR KOMPL. DT.	59,90
CURSE OF THE AZURE BONDS DT.	57,90
DEATH KNIGHTS OF KRYNN	59,90
DER PREIS IST HEISS KOMPL. DT.	24,90
DINGSDA KOMPL. DT. *	34,90
DOUBLE DRAGON 3 *	38,90
ELVIRA KOMPL. DT.	54,90
ELVIRA ARCADE ACTION	39,90
EXILE DT. ANL.	44,90
FINAL FIGHT DT.	38,90
GATEWAY TO SAVAGE FRONTIER	59,90
GLUCKSRAD KOMPL. DT.	24,90
GUNSHIP DT.	47,90
HERO QUEST BRETTSPIELUMSETZG. DT.	38,90
HERO QUEST RETURN OF WITCHLORD	28,90
HUDSON HAWK DT. ANL.	38,90
JAMES POND COLLECTION	54,90
LAST NINJA 3 DT.	37,90
LORDS DT. ANL.	49,90
MANCHESTER UNITED EUROPE DT.	38,90
MANIAC MANSION KOMPL. DT.	54,90
MAX PACK DT. ANL.	49,90
MEGA TWINS *	49,90
MOONFALL DT.	38,90
NORTH AND SOUTH DT.	37,90
OIL IMPERIUM DT.	36,90
OUTRUN EUROPE DT.	42,90
P. P. HAMMER DT. ANL.	35,90
PANG CARTRIDGE DT.	49,90
PIRATES DT.	47,90
PITFIGHTER	39,90
POOLS OF RADIANCE	58,00
POWER UP COMPILATION	49,90
POWERHITS COMPILATION	59,90
PROJECT: STEALTH FIGHTER DT.	49,90
RAINBOW COLLECTION DT.	40,90
RALF GLAU EDITION KOMPL. DT.	64,90
RBI 2 BASEBALL DT.	39,90
RETURN OF MEDUSA DT. *	47,90
ROBOCOP 2 DT. CARTRIDGE	49,90
ROBOZONE DT.	38,90
RODLAND DT.	38,90
ROLLING RONNY DT.	38,90
RUGBY THE WORLD CHAMPIONSHIP DT.	39,90
SHADOW DANCER DT.	38,90
SHADOW OF THE BEAST CARTRIDGE	49,90
SIMPSONS DT.	49,90
SMASH TV DT. ANL.	38,90
SOCCER STAR COMPILATION	47,90
SPEEDBALL 2 DT.	39,90
SPIRIT OF ADVENTURE KOMPL. DT. *	47,90
SPOT DT.	37,90
STARBYTE NO. 1 COLLECTION	49,90
STARBYTE SYPERSOCCER DT. *	47,90
STEIGENBERGER HOTELMAN. KOMPL. DT. *	38,90
SUPER SIM PACK DT.	49,90
SUPREMACY	59,90
SWAP DT.	38,90
SYSTEM 3 PACK	54,90
TERMINATOR 2	45,90
TESTDRIVE 2 COLLECTION	59,90
THE OATH DT. *	38,90
THUNDERJAWS	38,90
TURBO CHARGE	38,90
TURTLES 2	40,90
VOLFIELD	40,90
WETTEN DAS ...?	34,90
WINZER KOMPL. DT. *	45,90
W.W.F. WRESTLING	42,90
ZAK MC KRACKEN KOMPL. DT.	54,90

SONDERPOSTEN C64 DISK

Titel	Preis
ACCOLADE IN ACTION INCL. GRAND PRIX CIRCUIT	19,90
B.A.T.	17,90
BARBARIAN 2	15,90
CASTLE MASTER	14,90
CYCLES	24,90
F 16 COMBAT PILOT (NICHT C128)	29,90
FERRARI FORMULA 1	19,90
GAUNTLET / XEVOIUS COMPILATION	12,90
GHOSTBUSTERS 2	14,90
HEROES OF THE LANCE	14,90
HOSTAGES	14,90
J. NICKLAUS GOLF INCL. SCENERY	19,90
MARS SAGA	14,90
MIDNIGHT RESISTANCE	19,90
OUTRUN	17,90
PRO TENNIS TOUR (GREAT COURTS)	14,90
SKI OR DIE	19,90
SPEEDBALL 1	14,90
STARFLIGHT DT.	24,90
STEALTH MISSION - SUBLOGIC	17,90
STRATEGO	24,90
STRIDER 2	17,90
STRIKE FLEET	24,90
STUNTCAR RACER	14,90
SUMMER OLYMPIAD	14,90
X-OUT	14,90

Abgabe nur solange Vorrat reicht

ATARI/AMIGA

Titel	Atari	Amiga
3D CONSTRUCTION KIT DT. VERS.	99,90	129,90
4D SPORTS BOXING DT. ANL.		59,90
4 WHEEL DRIVE COMP. DT. ANL.	79,90	79,90
7 COLOURS DT. ANL.		54,90
ABANDONED PLACES DT. ANL		72,90
ADVANTAGE TENNIS TOUR DT.		54,90
AIRBUS 320 1MB DT.	95,90	95,90
AIR LAND SEA COMPILATION INCL. 688 ATTACK/INDY 500/INTERCEPTOR		79,90
AGONY DT. ANL.		59,90
ANOTHER WOLRD DT. ANL.		59,90
APIDYA *		65,90
BABY JOE DT.		65,90
BANE OF COSMIC FORGE 1 MB		89,90
BARDS TALE 3 DT. ANL.		65,90
BATTLECHESS 2 DT. ANL.		59,90
BATTLE ISLE DT.		65,90
BIG BUSINESS DT. ANL.		54,90
BIRDS OF PREY 1MB		75,90
BLACK GOLD KOMPL. DT.	69,90	69,90
BLUES BROTHERS DT.		59,90
BOSTON BOMB CLUB	59,90	59,90
BUG BOMBER DT. ANL.		59,90
BUNDESLIGA MANAGER PROF. DT.		69,90
CADAVER NEW LEVELS DT.	39,90	39,90
CASH KOMPL. DT.		59,90
CASTLES DT. 1MB *		65,90
CELTIC LEGENDS DT.		72,90
CENTURION DEF. OF ROME DT.		59,90
CHAMPIONS OF KRYNN 1MB DT.		69,90
CHAOS ENGINE DT. *		65,90
CHAOS STRIKES BACK 1 MB	59,90	59,90
CISCO HEAT		59,90
CONQUESTADOR DT. *		65,90
CRUISE FOR A CORPS KOMPL. DT.	65,90	65,90
CURSE OF AZURE BONDS DT. ANL.	69,90	69,90
DAS BOOT		69,90
DEATH KNIGHTS OF KR. KOMPL. DT.1MB		69,90
DER PREIS IST HEISS DT. VERS.		37,90
DEUTEROS DT. ANL.		75,90
DOUBLE DRAGON 3	59,90	59,90
ELF DT. ANL.		59,90
ELITE DT. ANL.		65,00
ELVIRA DT. 1 MB	65,90	65,90
ELVIRA 2 KOMPL. DT. 1 MB *		75,90
EXILE		59,90
F-15 STRIKE EAGLE 2 DT. 1MB	75,90	75,90
F-19 STEALTH FIGHTER DT.	69,90	69,90
FACE OFF - ICEHOCKEY - DT.	65,90	65,90
FACE OFF -ICEHOCKEY- ENGL. ANL.	49,90	49,90
FANTASTIC VOYAGE 1 MB		75,90
FAR WEST DT. ANL.		54,90
FATE GATES OF DAWN DT.		69,90
FIGHTER COMMAND DT.		65,90
FIGHTER DUEL		75,90
FINAL FIGHT DT.		59,90
FIRST SAMURAI DT.		69,90
FLAMES OF FREEDOM DT.	75,90	59,90
FOOTBALL CRAZY COLLECTION DT.	65,90	65,90
FORMULA 1 GRAND PRIX DT.	72,90	72,90
FORT APACHE		75,90
GAUNTLET 3 DT. ANL.	59,90	59,90
GLUCKSRAD KOMPL. DT.		37,90
GODFATHER - DER PATE DT. ANL.		69,90
GODS DT.	65,90	65,90
GOLF -MICROPROSE- DT. ANL.	75,90	75,90
GREAT COURT 2 DT.	65,90	65,90
HAGAR DER SCHRECKLICHE DT. ANL.		65,90
HARD NOVA DT. ANL.	59,90	59,90
HEART OF CHINA 1 MB DT. ANL.		79,90
HEIMDALL DT. VERSION		75,90
HERO QUEST BRETTSPIEL DT.		59,90
HERO QUEST-RETURN TO WITCHLORD		39,90
HUDSON HAWK DT. ANL.	65,90	65,90
HUNTER DT. ANL.		65,90
INDIANA JONES 3 ADV. KOMPL. DT.	65,90	65,90
INTELLIGENT GAMES DT. ANL.		65,90
JAMES BOND COLLECTION		65,90
JIMMI WHITES SNOOKER DT.	69,90	69,90
KATHEDRALE KOMPL. DT.		85,90
KICK OFF 2 RETURN TO EUROPE		24,90
KINGS QUEST 5 1 MB		85,90
KNIGHTS OF THE SKY DT. 1 MB		75,90
LARRY 5 1 MB		85,90
LAST NINJA 3 DT.		65,90
LEANDER DT.		59,90
LEGEND OF FAIRGHAIL KOMPL. DT.		65,90
LEISURE SUIT LARRY 3 KOMPL. DT.		85,90
LEMMINGS DT.	59,90	59,90
LEMMINGS DATA		59,90
LETHAL XCESS DT. ANL.		59,90
LIFE & DEATH 1 MB	59,90	59,90
LOGICAL DT. ANL.		59,90
LOOM KOMPL. DT.	69,90	69,90
LORD OF THE RINGS DT. *		69,90
LOTUS TURBO 2 DT.	59,90	59,90
M1 TANK PLATOON DT.	72,90	72,90
MAD TV DT. 1MB		75,90
MAGIC GARDEN DT. ANL.		59,90
MAGIC POCKETS DT.		59,90
MAGNETIC SCROLL COMPILATION		75,90
MANCH. UNITED EUROPE DT.	59,90	59,90
MANIAC MANSION KOMPL. DT.	69,90	69,90
MAX PACK INCL. TURRICAN 2		75,90
MERCS DT. ANL.	59,90	59,90
MEGA LO MANIA DT.	65,90	69,90
MEGA TWINS DT. ANL.	59,90	59,90
MIG 29 SUPERFULCRUM DT.	89,90	89,90
MIGHT AND MAGIC 3 1 MB *		79,90
MONKEY ISLANDS 2 KOMPL. DT. 1 MB *		79,90
MOONFALL DT.	59,90	59,90
MOONSTONE		69,90
NEBULUS 2	59,90	59,90
NIGHTMARE		69,90

* = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR - Irrtum vorbehalten
Liste gegen frankierten Rückumschlag. Bitte Computertyp angeben.
Versandkosten: Nachnahme plus DM 7,00 Vorkasse plus DM 7,00
Ausland: Nur Vorkasse gegen Euroscheck + DM 15 Versand
BESTELLANNAHME: Montag - Donnerstag 9.00 - 18.00, Freitag 9.00 - 17.00

ATARI/AMIGA

Titel	Atari	Amiga
ON THE ROAD KOMPL. DT.	69,90	69,90
OUTRUN EUROPE DT.	59,90	59,90
PEGASUS DT. ANL.		59,90
PGA TOUR GOLF DT.		59,90
PIRATES DT. ANL.	65,90	65,90
POLICE QUEST 2 1 MB		89,90
POOL OF DARKNESS 1 MB *		69,90
POOL OF RADIANCE DT.		59,90
POPULOUS 2 DT.	65,90	65,90
POWERMONGER DATA DISK DT. *	39,90	39,90
PROJECT PROMETHEUS KOMPL. DT.		65,90
RAILROAD TYCOON DT. 1 MB	75,90	75,90
RAINBOW COLLECTION DT.	49,90	49,90
RBI 2 BASEBALL DT. ANL.	74,90	74,90
REALMS DT. ANL.		69,90
RED BARON 1MB		79,90
RETURN OF MEDUSA DT.	69,90	69,90
RISE OF THE DRAGON 1 MB		85,90
RISKANT KOMPL. DT.		47,90
ROBOCOD JAMES POND 2-	59,90	59,90
ROBOCOP 3 KOMPL. DT.	59,90	59,90
ROBOZONE DT.		65,90
RODLAND DT. ANL.		59,90
ROLLING RONNIE	59,90	59,90
R-TYPE 2 DT. ANL.	65,90	65,90
SECRET OF MONKEY ISL. 1MB DT.	78,90	78,90
SECRET OF SILVER BLADES 1 MB		69,90
SHADOW DANCER DT. ANL.		59,90
SHANGHAI 2 *		75,90
SILENT SERVICE 2 DT. 1 MB	75,90	75,90
SIM CITY/POPULOUS COMPIL. DT.	74,90	74,90
SIM EARTH DT. *		75,90
SIMPSONS DT.	59,90	59,90
SOCCER STAR COMPILATION	65,90	65,90
SPACE 1889		69,90
SPACE QUEST 4 1 MB *		85,90
SPECIAL FORCES 1 MB DT. ANL. *		75,90
SPEEDBALL 2 DT. ANL.	65,90	65,90
SPIRIT OF ADVENTURE KOMPL. DT.	69,90	69,90
STARBYTE NO. 1 COLL. KOMPL. DT.	69,90	69,90
STARBYTE SUPERSOCCER DT.	69,90	69,90
STARFLIGHT 2 DT.		65,90
STEIGENBERGER HOTELMAN. DT.		54,90
STRATEGO		59,90
STRIKE FLEET DT	59,90	59,90
SUPAPLEX DT ANL.		59,90
SUPER SPACE INVADERS		59,90
SUSPICIOUS CARGO DT.		59,90
TERMINATOR 2		59,90
TESTDRIVE 2 COLLECTION		59,90
THEIR FINEST HOUR DT. 1 MB	69,90	69,90
THEIR FINEST HOUR MISSION	39,90	39,90
THE QUEST FOR ADVENTURE *	79,90	79,90
THUNDERHAWK AH 73 M		69,90
TIP OFF DT.	59,90	59,90
TRADERS DT.		65,90
TURTLES 2 *		65,90
ULTIMA 6 * 1 MB		75,90
USS JOHN YOUNG 2 DT. ANL.		59,90
UTOPIA DT.		69,90
VOLFIELD		59,90
VROOM DT. *	65,90	65,90
WARLORDS 1 MB		65,90
WAYNE GRETZKY 2 ICEHOCKEY 1 MB		69,90
WETTEN DASS .....??		47,90
WILLY BEAMISH 1 MB		79,90
WILD WEST WORLD KOMPL. DT.		85,90
WINZER KOMPL. DT.	69,90	69,90
WOLFPACK DT. 1 MB	65,90	74,90
WONDERLAND 1 MB		74,90
W.W.F. WRESTLING		65,90
ZAK MC KRACKEN KOMPL. DT.	64,90	64,90

PREISHITS AMIGA

Titel	Preis
3D POOL BILLARD	29,90
ADVANCED TACTICAL FIGHTER 2	29,90
ALL TIME FAVORITES COMPILATION	29,90
ARKANOID REV. OF DOH	24,90
BATMAN THE MOVIE	29,90
BATTLECOMMAND	29,90
BEACH VOLLEY	29,90
BLADES OF STEEL ICEHOCKEY	34,90
BLAZING THUNDER	24,90
BLOODMONEY	29,90
BLOODWYCH	29,90
BRAT	29,90
BUBBLE BOBBLE	29,90
BUDOKHAN	29,90
CABAL	29,90
CADAVER KOMPL. DT.	45,90
CALIFORNIA GAMES	29,90
CARRIER COMMAND	29,90
CASTLE MASTER	24,90
CHUCK YEAGERS 2.0	29,90
CLOUD KINGDOM	29,90
CONFLICT EUROPE	29,90
CONQUEROR	29,90
DEADLINE -INFOCOM-	29,90
DEFENDER OF THE CROWN	29,90
DOUBLE DOUBLE BILL COMPILATION	49,90
DRAGON NINJA	29,90
DYNASTY WARS	24,90
E-MOTION	24,90
ENCHANTER - INFOCOM -	29,90
EXTERMINATOR	29,90
F-16 COMBAT PILOT	34,90
F18 INTERCEPTOR	29,90
FANTASY WORLD DIZZY	19,90
FERRARI FORM. 1	24,90
FULL CONTANCT	29,90
GHOSTBUSTERS 2	29,90
GRAND MONSTER SLAM	24,90
GUNBOAT 1 MB	29,90
HARD DRIVIN 2	29,90
HEAD OVER HEELS	29,90
HEROES OF THE LANCE	29,90
HITCHHIKERS GUIDE - INFOCOM -	29,90

PREISHITS AMIGA

Titel	Preis
HOSTAGES	24,90
IMMORTAL 1 MB DT.	29,90
IMPOSSIBLE MISSION 2	24,90
INDIANA JONES ACTION	29,90
IRON LORD	29,90
ISHIDO - WAY OF STONES -	29,90
JET - SUBLOGIC -	29,90
KLAX	29,90
KULT	29,90
LAST NINJA 2	24,90
LEATHER GODDES OF PHOBOS -INFOCOM-	29,90
LEISURE SUIT LARRY 3	44,90
LOMBARD RAC RALLEY	29,90
LOOPZ	29,90
LOST PATROL	29,90
MICROPROSE SOCCER	24,90
MIDNIGHT RESISTANCE	29,90
MIG 29 CODEMASTERS	24,90
MIGHTY BOMBJACK	24,90
MYSTICAL	24,90
NEW ZEALAND STORY	29,90
NORTH & SOUTH	29,90
OIL IMPERIUM KOMPL. DT.	24,90
ONSLAUGHT	29,90
OPERATION HARRIER	24,90
PANG	29,90
PLANETFALL	29,90
PLOTTING	29,90
POPULOUS DT.	29,90
POPULOUS DATA	16,90
POWERDRIFT	29,90
POWERDROME	19,90
POWERMONGER	24,90
RAMBO III	29,90
RICK DANGEROUS 1	29,90
ROBOCOP 2	29,90
ROCKET RANGER DT. VERSION	29,90
ROCKSTAR	17,90
ROCK 'N' ROLL	24,90
RODEO GAMES	29,90
R-TYPE	24,90
RVF HONDA	29,90
SHADOW OF THE BEAST 1	29,90
SHERMAN M4	29,90
SHINOBI	29,90
SHUFFLEPACK CAFE	29,90
SINBAD	29,90
SILENT SERVICE 1	34,90
SILKWORM	24,90
SIMULCRA	24,90
SINBAD	29,90
SKI OR DIE DT.	29,90
SKYCHASE	29,90
SPEEDBALL	29,90
SPEEDBALL 2 DT. ANL.	45,90
STARFLIGHT	29,90
STARGLIDER 2	29,90
STUNT CAR RACER	29,90
SUMMER EDITION	29,90
SUPER HANG ON	24,90
TENNIS CUP	29,90
TEST DRIVE 2	29,90
TOM AND THE GHOST	29,90
TURBO OUTRUN	29,90
TV SPORTS FOOTBALL	29,90
THYPOON THOMPSON	29,90
TURRICAN 1	24,90
TWINWORLD	29,90
UNREAL	29,90
WATERLOO	29,90
WINGS OF DEATH	29,90
WISHBRINGER -INFOCOM-	29,90
WORLD CLASS LEADERBOARD	28,90
ZOMBIE	29,90
ZORK 1-3 JEWEILS	29,90

Abgabe nur solange Vorrat reicht

AMIGA ZUBEHÖR

Artikel	Preis
1,5 MB SPEICHER KOMPL. BESTUCKT INT.	239,90
1,8 MB SPEICHER KOMPL.BESTUCKT INT.	279,90
4 PLAYER ADAPTER	24,90
AMIGA ACTION REPLAY 3 A 500	199,00
AMIGA ACTION REPLAY 3 A 2000	219,00
DISKBOX FUR 80 X 3,5" DISKS	19,90
ELECTR. BOOTSELECTOR DFU-DF 3	39,90
EXTERNES LAUFWERK 5,25"	189,90
EXTERNES LAUFWERK 3,5" Dt. Produktion	139,90
GOLDEN IMAGE MOUSE INLC. PAD	59,90
INFAROT FERNBEDIENUNG F. JOYSTICK	69,90
INTERNES LAUFWERK A 500 3.5"	159,90
INTERNES LAUFWERK A 2000 3.5"	149,90
JOYSTICK COMPETITION PRO 5000	29,90
JOYSTICK COMPETITION PRO STAR	39,90
MOUSE JOYSTICK UMSCHALTER	49,90
MOUSE/JOYSTICKVERLANGERUNG	9,90
MOUSEMATTE	6,90
REIS MAUS INCL. PAD & HALTER	59,90
SCANNER DATASCAN, TEXT & GRAFIK 105mm SCANBREITE, 100-400 DPI	319,90
SPEICHERERWEITERUNG AUF 1 MB	79,90
X-COPY PROFESSIONAL VERSION 5.2	74,90

SEGA MEGA DRIVE

Artikel	Preis
MEGA DRIVE GRUNDGERAT DT. VERS.	359,90
MEGA DRIVE ACTION REPLAY	149,00
DONALD DUCK QUACKSHOT DT. ANL.	99,90
CASTLE OF ILLUSION DT. ANL	99,90
FANTASIA MICKEY 2 DT. ANL.	99,90
INTERCEPTOR DT. ANL.	99,90
N H L ICEHOCKEY DT. ANL.	99,90
PGA TOUR GOLF DT. ANL.	99,90
PHANTASY STAR 3 DT. ANL.	119,90
SHADOW OF THE BEAST DT. ANL.	115,90
SONIC THE HEDGEHOG DT. ANL	94,90
TURRICAN 1 DT. ANL.	89,90

Küßchen!

Dort geht's rein!

Ein freundlicher Blick . . .

Schwarzer Engel

ELVIRA - JAWS OF CERBERUS

System: PC (VGA, Adlib, Soundblaster, Roland), **empf. VK-Preis** ca. 120 Mark, **Hersteller:** Accolade, England, **Muster von:** Hersteller.

Ein Rollenspiel ganz besonderer Art kommt da aus dem nebligen England von ACCOLADE in die Regale der örtlichen Softwareläden. Nach langer Ankündigung ist ELVIRA II da, Untertitel: THE JAWS OF CERBERUS.

Zur Story: Als Spieler hat man die ehrenvolle Aufgabe, die verschollene Elvira zu finden.

Die wird durch irgendwelche bösen Mächte in einem ihrer Filmstudios festgehalten und kann sich nicht selbst befreien. In den Studios werden zur Zeit drei Horrorstreifen gedreht, und in den dort aufgestellten Kulissen gilt es rumzustöbern. Allerdings ist Vorsicht geboten. Die bösen Mächte, die die 'Queen' festhalten, haben auch von den Pappkameraden im Studio Besitz ergriffen und hauchen ihnen ein nicht gerade friedfertiges Leben ein. So kann es schnell geschehen, daß man durch einen der Untoten, Ritter, Vampire, Geister und Ghouls ums Leben kommt und wieder bei der letzten Speicherung beginnen muß. Was, nicht abgespeichert? So'n Pech aber auch ... Die erste kleine Hürde muß gleich zu Beginn genommen werden, wenn es heißt, sich zu den Studios Zutritt zu verschaffen. Ein kleiner Tip: Manchmal sind auch kleine Steine von großem Nutzen.

Insgesamt gesehen besticht das Rollenspiel-Adventure, oder wie man das auch immer nennen soll, durch seine dichte Atmosphäre. Die Jungs von *Horrorsoft* haben sich wirklich ins Zeug gelegt und das Ganze sehr filmähnlich gestaltet. Von Schockeffekten bis zur nervenaufreibenden Musik ist alles vorhanden, was des Horrorfans Herz begehrt. Natürlich stimmt auch die Qualität der Grafik, was will man mehr? ■

lar

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	10
Steuerung	Icons
Handlung	9
Atmosphäre	10
Gesamtnote	9

»PRIMA«

Märklin läßt schön grüßen

LOCO-MOTION

System: Amiga, **empf. VK-Preis** ca. 80 Mark, **Hersteller:** Kingsoft, 5100 Aachen, **Muster von:** Hersteller

Sicher erinnert sich jeder von Euch noch an die gute alte Zeit, als es noch keine Homecomputer gab und man darauf angewiesen war, sich auf andere Weise seine freien Minuten um die Ohren zu schlagen. Wer damals eine Modelleisenbahn hatte, war fein raus.

In diese Zeit setzt uns KINGSOFT mit ihrem neuesten Game LOCOMOTION, von dem wir eine Vorversion bekommen haben, zurück. Hierbei geht es darum, kleine Lokomotiven auf einer Modelleisenbahnanlage so von einem Bahnhof zum anderen zu lotsen, daß die Züge nicht miteinander kollidieren. Natürlich läuft nebenbei noch unbarmherzig ein Zeitlimit ab, in den höheren Spielstufen wurden zusätzlich weitere Schikanen eingebaut.

Tuff, tuff, die Eisenbahn . . .

Um die ganze Sache noch ein wenig abwechslungsreicher zu gestalten, wird noch ein Editor mitgeliefert, mit dem man eigene Parcours zusammenstellen kann.

Zugegeben, die Idee ist wirklich nicht schlecht, und man kann dem Game einen gewissen Spielspaß nicht ableugnen. Allerdings krankt die ganze Geschichte mal wieder gewaltig an der technischen Umsetzung. Erstes Manko ist die Grafik. Sie ist zumindest in der Beta-Fassung recht öde und einfallslos gezeichnet.

Ein paar witzige Animationen oder Ähnliches, also was fürs Auge, wären nicht das Schlechteste gewesen. Auch die Sprites der Lokomotiven sind sehr 'schlicht' und haben kaum Ähnlichkeiten mit den realen Vorbildern.

Nächster Punkt ist der Sound. Er gleicht sich von der Qualität her an die Grafik an. Der Titelsound ist sehr schlicht, und die In-Game Effekte sind auch nicht die Welt. Letzter Kritikpunkt ist der Code an sich. Einfacher kann man es sich nicht machen. Anscheinend wurde das Spiel in Basic geschrieben, was auch ein Grund für die nicht vorhandene Flexibilität beim Design sein könnte. Hoffen wir, daß die vorhandenen Schwächen bei der endgültigen Version ausgemerzt sind. Es wäre schade drum, denn das Spielprinzip ist recht spaßig. ■

lar

EROTIC für Anfänger

Du kennst doch Prisca?
meine Chefstewardess.

Wo bleibt Miami Vice? (VGA)

PELICAN - Key Biscayne - Miami

Ausgang gesucht . . . (VGA)

FASCINATION

System PC (EGA,VGA,Soundkarten), **empf. VK-Preis:** ca. 120 DM, **Hersteller:** Coctel Vision, **Muster von:** Bomico, 6092 Kelsterbach.

COCTEL VISION , berühmt berüchtigt für ihre „Erotic-Adventures", hat wiedereinmal zugeschlagen. Doch bevor sich die Leserschaft mit dem Gedanken an Machwerke wie *Emanuelle* abwendet, sollten wir doch einen Blick auf FASCINATION werfen.

Doralice, Stewardess einer Fluggesellschaft, wird bei einem Zwischenstopp in Miami in eine Geschichte um Mord, Intrigen und ein gestohlenes Aphrodisiakum verwickelt. Eingeleitet wird die Story durch einen hervorragenden, teils digitalisierten Vorspann. Danach dominieren allerdings handgezeichnete Grafiken, die überwiegend recht gut gelungen sind. Auffällig bei *Fascination* ist, daß man keinen Raum verlassen kann, ohne alle dort gestellten Aufgaben gelöst zu haben. Überhaupt ist das Programm eher für Leute ausgelegt, die bisher noch keinen oder wenig Kontakt mit Adventures hatten. Alle Rätsel sind recht einfach und nahezu streng logisch gehalten, zudem werden ab und zu versteckte Tips gegeben. Einziger Wermutstropfen ist das originelle, aber leider nicht schlüssige Ende. Profis würden *Fascination* an ein bis zwei Tagen durchgespielt haben. Aber nicht alle Leute sind Profis, nicht wahr?

Die Erotic-Einlagen halten sich bis auf die zum Teil schwülstigen deutschen Texte in engen Grenzen. Soundmäßig gibts auch nichts auszusetzen, also kann man das Programm Neulingen dieses Genres getrost empfehlen. Alle anderen sollten vielleicht erst mal probespielen. ■

gag

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	9
Steuerung	8
Handlung	8
Atmosphäre	8
Gesamtnote	8

»Brauchbar«

FACKEL, SCHWERT & ZAUBERSTAB

AMBERSTAR

System: Atari ST (1MB) getestet, Amiga wird folgen, **empf. VK-Preis:** ca. 100 DM, **Hersteller:** Thalion, **Muster von:** Hersteller.

AMBERSTAR ist das jüngste (Rollenspiel-)Kind aus dem Hause THALION. Das an sich bürgt bereits für ein ziemlich hohes Maß an Qualität. Was dieses Produkt aus deutschen Landen jedoch tatsächlich im Vergleich mit der internationalen Konkurrenz zu bieten hat – wir werden sehen ....

Eine düstere Story von Magie, Dämonen, machtbesessenen Zauberern und edlen Rittern bildet den Rahmen dieses Programms. Tarbor, der unheilbringende Lord Dämon, soll von seinen Mitdämonen nach 1000 Jahren der Verbannung aus seinem Gefängnis, dem dritten Mond von Lyramion, wieder befreit werden. Verhindert werden kann dies und damit die Verwüstung des Landes nur, wenn alle 13 Teile eines magischen Juwels, eben des Amberstars, gefunden und an genau dem Ort wieder zusammengesetzt werden, an dem einst Tarbor in die Verbannung gezwungen wurde. Im Laufe der Jahre ist das Wissen um den Amberstar und die Aufbewahrungsorte seiner Teile jedoch in Vergessenheit geraten – das Unternehmen erweist sich als schwierig, und die Zeit drängt!

Amberstar ist ein Programm, das auch Einsteigern gefallen dürfte, die noch nicht so viel Erfahrung in Sachen Rollenspiel gesammelt haben. Die Action beginnt auf einem Friedhof (immer gut für gruselige Momente), am Grab der von Orks gemeuchelten Eltern. Der Spieler wandelt tränenreich in die Stadt zurück, wo er, anscheinend unter Amnesie leidend, den Weg zu seinem Elternhaus erst durch mühsames Suchen findet. In vielen Läden kann er unterwegs sein Gold ausgeben, Häuser, Tempel, Hospitäler und natürlich Kneipen auf der Suche nach Gesinnungsgenossen und hilfreichen Gegenständen durchforschen.

Die reichlich vertrackte Hauptaufgabe, den Amberstar wieder zusammenzusetzen, wird von vielen Subplots eingerahmt, deren Lösung meist nicht allzu schwierig ist. Hauptsache, man redet mit den zum Teil recht gesprächigen Leuten. Dialoge werden über Icons abgewickelt, Stichworte werden automatisch in eine Schlagwortliste aufgenommen. Mit diesen an Umfang immer mehr zunehmenden Vokabeln kommt man zwar ganz gut zurecht, dennoch empfiehlt es sich, auch eigene Gedankenblitze mit einzubringen, was recht überraschende Erfolge erzielen kann.

Nicht nur die Dialoge, sondern alle Funktionen werden über Icons und Submenüs abgewickelt. Dabei erwies sich zu Anfang die Steuerung als ziemlich gewöhnungsbedürftig, da sie hin und wieder eine gewisse Logik vermissen läßt und man nur durch überlegten Einsatz von Maus UND Tastatur einen einigermaßen flotten Fortgang des Geschehens erreicht. Der Handlungsablauf an sich enthält jedoch, wenn man erst einmal die Anlaufschwierigkeiten und den recht schleppenden Beginn überstanden hat, viele spannende Elemente, die für diese Strapazen dann doch entschädigen.

Düstere Geheimnisse ...

... umgeben die Welt ...

... von AMBERSTAR

Die Welt um Amberstar ist nicht gerade klein. Durch die eingebaute Automapping-Funktion wird die Orientierung in den verwinkelten Städten und anderen Labyrinthen grundsätzlich erleichtert, trotzdem ist es ratsam, sich so bald wie möglich mit einem Kompaß auszurüsten – damit man nicht ständig in die falsche Richtung läuft; ein Richtungsweiser ist nämlich nicht vorhanden.

Grafisch ist das Ganze recht passabel gelöst. Labyrinthe und Städte werden in (etwas eintönig wirkender) 3D-Darstellung gezeigt; wandelt man in der freien Natur umher, zeigt sich diese dagegen aus der Vogelperspektive. Besonders die Dungeons sind ganz atmosphärisch ausgefallen, in der Kanalisation der Heimatstadt zum Beispiel mit Wasserflächen, sprudelnden Abwasserrohren und, natürlich, angriffslustigen Bewohnern.

Kämpfe werden bei Amberstar zugorientiert ausgefochten, wobei Party wie Gegner auf einem speziellen gerasterten Kampf-Screen erscheinen. Kämpfer, Diebe, Magier, eben die für dieses Genre übliche Auswahl an Charakteren, müssen rekrutiert werden und ergänzen den (weiblichen oder männlichen) Spielhelden mit ihren Fähigkeiten.

Alles in allem erweist sich Amberstar als ein (mit kleinen Einschränkungen) recht unterhaltsames Rollenspiel, das sich Freunde dieses Genres beziehungsweise Leute, die es noch werden möchten, durchaus mal näher ansehen sollten. Überragend Originelles wird zwar nicht geboten, aber da man sich aus allen Klassikern die Rosinen herausgepickt und zu einem appetitlichen neuen Kuchen zusammengestellt hat, braucht sich Amberstar auch vor der Konkurrenz nicht zu verstecken. ■

Antje Hink

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	8
Parser/Steuerung	7
Handlung	8
Atmosphäre	9
Gesamtnote	8

»BRAUCHBAR«

Special Forces: Panzer vor . . . ▶

. . . und nach: Beschuß ◀

Spezielles aus England!

Plötzlich stand eine kleine, dynamische Frau mit einer sehr großen Reisetasche vor uns – Julia Coombs von Microprose. So kann's gehen.

Julia hatte es sich nicht nehmen lassen, den weiten Weg aus dem britischen Königreich zu uns auf sich zu nehmen, um uns die Neuheiten ihrer Company zu zeigen, darunter unter anderem auch die fertige Version von SPECIAL FORCES .

Wenden wir uns als erstes Special Forces zu, dem Programm, daß bisher leider nur unvollständig vorlag. Als Commander einer aus insgesamt acht Elitesoldaten bestehenden U.S.-Sondereinheit hat man so heikle Aufträge wie die Befreiung des Präsidenten aus Terroristenhand zu bewerkstelligen. Jeweils vier Leute gehen in den Einsatz, der in vier verschiedenen Klimagebieten stattfinden kann. Man kann die Operation entweder von der rein taktischen Seite angehen und die Mission von einer Karte aus leiten oder auch selbst in das Geschehen eingreifen. Jedes der vier Teammitglieder läßt sich individuell steuern, agiert aber auch völlig selbständig. Es macht sogar Spaß, wenn man zusieht wie sich das Team völlig selbständig in einer grafisch detailliert gestalteten Landschaft an sein Ziel heranpirscht. Da Sound und Benutzerführung vollauf überzeugen können, bekommt Special Forces auch einen wohlverdienten Hitstern.

Nahezu fertig ist MIDWINTER II, FLAMES OF FREEDOM für den PC. Viel geändert gegenüber den anderen Versionen hat sich nicht, lediglich die Geschwindigkeit ist höher, wodurch das Programm wesentlich spielbarer geworden ist.

Ähnlich verhält es sich mit HYPERSPEED , dem Nachfolger von Lightspeed. Das Grafiksystem ist das gleiche geblieben, dafür wurde aber die Größe des „Spielfeldes" mehr als verdoppelt. Vier Sternencluster gilt es nun zu besuchen und einen geeigneten Lebensraum für menschliche Kolonisten zu finden. Besitzer von Lightspeed sollten sich das Programm vor Kauf erst einmal ansehen, da sich die beiden doch sehr gleichen.

In Bezug auf DARKLANDS konnte Julia uns leider nichts neues Mitteilen. Es gibt bis auf die schon gezeigten Fotos noch kein neues Material, geschweige denn eine Previewfähige Version des Programms.

So viele Programme und kein Flugsimulator? Aber klar, hier ist er: A.T.A.C. oder auf Neudeutsch Advanced Tactical Air Command heißt der neueste Flugi. Wie der Name zum Teil schon verrät, handelt es sich um keinen reinen Flugsimulator, sondern auch um eine Simulation rund um strategische Luftkampfführung.

Aufgabe ist es diesesmal nicht, irgendwelche Sowjets oder Iraker zu verkloppen, sondern den Kampf gegen die Drogenbarone Kolumbiens mit einer Staffel hochmoderner F23 zu führen. Der Spieler kann die Gefechte entweder vom Kommandostand aus leiten oder selber die Einsätze fliegen.

Erstmals bei Microprose gibt es keine vorgegebenen Missionen mehr. Der Spieler hat lediglich ein vorgegebenes Gesamtziel zu erfüllen.

Wie er das erreicht, ist allein sein Problem. Allerdings kann er nicht wahllos Ziele bombardieren, da sonst die Bevölkerung Kolumbiens sehr schnell sehr böse werden würde. Wie man sieht, hat Microprose für die Zukunft einiges zu bieten. Über die brandheißen Neuheiten B-17 FLYING FORTRESS , sowie F15 STRIKE EAGLE III ,der übrigens der Überhammer (zumindest grafisch) zu werden scheint, berichten wir ausführlich in der nächsten Ausgabe. ■

Guido Alt

▲ *A.T.A.C. (PC)*

SITUATION: EARTHMAN ALLY MAKING CONTACT.
REACTION: OFFER ASSISTANCE.
WELCOME, ALLY. WAR IMPACT STATEMENT REQUESTED.
I NEED HELP
TRADE
INFORMATION
LEAVE

Hyperspeed (PC) ▲

Im Keim erstickt

UNDER PRESSURE

System: Amiga (getestet, weitere sollen folgen), **empf. VK-Preis** ca. 80 DM, **Hersteller:** Electronic Zoo, England, **Muster von:** Hersteller.

ELECTRONIC ZOO haben mit UNDER PRESSURE ein Ballerspiel kreiert, das etwas anders als andere sein will, dies jedoch nur bedingt schafft.

Ihr nehmt die Gestalt eines Roboters an, der durch insgesamt fünf Levels wandern muß. Auf dem Weg werden einem jede Menge Feinde unterschiedlicher Form und Kraft begegnen.

Damit aber nicht genug: Der Weg, den Ihr lauft, ist keineswegs ungefährlich. Mal bröselt der Boden unter Euch weg, mal wird Euch ein spitzes Rohr oder ähnliches von oben und unten her aufspießen wollen.

Glücklicherweise gibt es beim Ableben (dies geschieht, wenn die Energie verbraucht ist) jeweils ein Continue, das einen an den Anfang der Welt zurückversetzt, in der man sein Zeitliches gesegnet hat. Während die ersten vier Levels kein großes Problem sein dürften (eben wegen besagter Continues!), ist das fünfte mehr als tückisch.

UNDER PRESSURE ist voller guter, zum Teil auch „entliehener" Einfälle (z.B. läßt *Alien* schön grüßen), die dann aber durch etwas unschöne Programmierung getrübt werden. Da wird die Spielfigur plötzlich langsamer, Reste einer Extrawaffe tauchen kurz als Punkte wieder auf, der Übergang zu den Screens ist mit einem kurzen Ruckeln verbunden, das auch während des Spiels öfters mal auftaucht. „Butterweich" ist das Scrolling ebenfalls nicht.

Grafisch abwechslungsreich und hübsch bunt, enttäuscht der im Gegensatz zu dem Rest wenig interessante Hintergrund. Musik und FX gehen klar, sind aber auch nur durchschnittlich. Dafür stimmt die Steuerung, ist allerdings wegen der Multifunktion des Joysticks gewöhnungsbedürftig.

UNDER PRESSURE dürfte für einige Stunden sehr gut unterhalten, wahre Profis werden schneller durchkommen. Für ein „prima" reicht es nicht – besagte Schwächen und nicht zuletzt die Tatsache, daß fünf Level in diesem Fall nicht genug sind, lassen dies nicht zu. Es sollte Euch aber nicht davon abhalten, ein Probespielchen zu machen – Spaß macht das Game auf alle Fälle. ■

kate

Draufhalten. Auch unter Druck!

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	7
Sound	7
Spielablauf	8
Motivation	9
Gesamtnote	8

»BRAUCHBAR«

WER HAT ANGST VOR SCHWARZER FRAU?

ELVIRA

System: Amiga (1MB), **empf. VK-Preis:** ca. 90 Mark, **Hersteller:** Flair Software, England **Muster von:** Hersteller

Der schwarze Vamp ELVIRA war ja schonmal Opfer der Versoftung. Nun gibt es ein Arcade-Game mit ihr in der Hauptrolle. Die relativ unbekannte britische Company FLAIR SOFTWARE veröffentlicht das Ding.

Die Story: In einer stürmischen Nacht bekommt Elvira von einem Untoten Besuch, der sich ihr als König Gustav von Transsylvanien vorstellt. Da dieser zu seinen Lebzeiten keine Verwandten hatte, konnte nach seinem Tod niemand sein Erbe antreten, und sein schönes Schloß verwaiste. Weil Elvira über tausend Ecken mit ihm verwandt zu sein schien, wollte er, daß sie sein Erbe antritt und so Königin von Transsylvanien wird.

Dazu muß sie die drei Level, die uns durch eine Eiswüste, ein Feuermeer und letztendlich auch durch das Schloß führen, von den Monstern befreien, die sich da im Laufe der Jahre breit gemacht haben. Damit dies gelingen kann, hat sie neben verschiedenen Zaubersprüchen einige Wurfgeschosse zur Verfügung, die, je nachdem wie oft man das gleiche Waffensymbol aufsammelt, stärker oder schwächer in ihrer Wirkung sind.

Mit dem Abballern der Gegner ist es aber lange nicht getan. Es gibt auch noch das eine oder andere Rätsel zu lösen, bevor man im Besitz des heißbegehrten Schlosses ist.

Vom Spielablauf bietet das Teil wirklich nicht viel Neues, man könnte es mit Jump-'n'-Shoots der Marke *Turrican* vergleichen. Das einzige Highlight, das dieses Programm zu bieten hat, ist die wirklich gelungene Grafik. In 32 Farben scrollt der Screen butterweich durch die pastellfarbene Landschaft. Auch *wie* sich Elvira durch die Bilder bewegt ist fantastisch; man hat großen Wert auf diese Animation gelegt. Schade ist nur, daß der Rest nicht genausogut wie die Grafik ist, daher bleibt insgesamt nur ein durchschnittliches Spiel übrig. ■

lar

Der Pfeil zeigt wo's lang geht.

Spitzengrafik! Hier Level 2.

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	11
Sound	8
Spielablauf	8
Motivation	7
Gesamtnote	8

»BRAUCHBAR«

LINCOLN & CO

NO GREATER GLORY

System: PC, **empf. VK-Preis:** ca. 110 DM, **Hersteller:** Strategic Simulations Inc., **Muster von:** Die Cassette, 4950 Minden.

SSI hat mal wieder zugeschlagen: Ihr neuestes Produkt mit dem Namen NO GREATER GLORY ist eine – wie sollte es auch anders sein – strategische Simulation, die den amerikanischen Bürgerkrieg zum Thema hat. Wie es sich für ein ordentliches Strategiespiel gehört, muß hierbei nicht nur die militärische Seite vom Spieler gemanaged werden, sondern auch noch einige andere Ressorts bedürfen der Aufmerksamkeit. Die Innen-, und Außenpolitik, die Rüstung und die Finanzpolitk seien stellvertretend für alle Bereiche genannt.

Die Übersicht macht's.

Totale Vernetzung

Der Spielablauf gliedert sich in neun verschiedene Phasen, von denen sieben zur politischen Steuerung dienen und lediglich zwei zur Lenkung der kriegerischen Belange. Die militärischen Operationen müssen hier, im Unterschied zu anderen Strategiegames, nur teilweise vom Spieler gelenkt werden: Man beaftragt einen General seiner Wahl mit einer Mission, stattet ihn mit genügend Truppen und Versorgungsgütern aus und wartet den Ausgang dieser Aktion ab. Kommt es zur Schlacht, bekommt der Spieler im Anschluß an das Getümmel die Eckdaten der Auseinandersetzung, wie eigene Verlußte, Verlußte des Gegners und so weiter auf einem Informationsscreen mitgeteilt.

Der Knackpunkt bei diesem Game ist, daß es ganz in Englisch gehalten ist. Sowohl die Texte im Spiel als auch in der Anleitung sind teilweise mit Vokabeln, die den Rahmen des Schulenglisch sprengen, nur so gespickt. Nach ein oder zwei Spielen, die sich übrigens über Stunden hinwegziehen, dürften jedoch die meisten Probleme bewältigt sein.

No greater Glory ist für alle Strategen, die die ewigen „Sechseckschlachten" leid sind, bestimmt eine willkommene Abwechslung.

Dirk Fuchser

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	5
Anleitung	4
Spielaufbau	10
Motivation	10
Gesamtnote	9

»PRIMA«

DEM ADLER AUF DER SPUR

GOLDEN EAGLE

System PC (getestet), Amiga, ST, empf. VK-Preis: ca. 90 DM, **Hersteller:** Loriciel., **Muster von** : Hersteller.

Wieder einmal haben wir eine düstere Zukunft vor uns. In einer von dem fiesen Obermotz Nahmur kontrollierten Mondbasis fristen die Menschen ihr Dasein. Kontrolliert werden sie durch ein in den Kopf eingesetztes Modul, welches ihre Aktivitäten überwacht. Auch der Spieler vegetiert auf diese Weise dahin, bis ihn eines Tages buchstäblich der Blitz aus einer Stromleitung trifft und sein Modul außer Kraft setzt. Er erfährt, daß er der Auserwählte ist, der die Teile des goldenen Adlers, die über die Basis verteilt sind, finden und zusammensetzen soll. Daraufhin winkt Freiheit für alle etc., etc..

Soweit, so gut, wenn auch nicht ganz neu. *Loriciels* GOLDEN EAGLE präsentiert sich als eine Art Action-Adventure. Der Spieler läuft mit seiner Figur von rechts nach links (oder auch nicht) über den Bildschirm, versucht Robotern, Wächtern und anderen Fiesniks auszuweichen oder sie zu verdampfen, sowie nebenbei noch Safes zu knacken oder ähnlich aufregendes Werk zu vollbringen. Hört sich alles furchtbar schwer an, ist im Grunde aber recht einfach zu bewerkstelligen. Die Handlungspersonen sind gut und fließend animiert worden, die Hintergründe eher Durchschnitt.

Farbenfroher Abgang

Der Sound beschränkt sich auf diverse Geräusche sowie auf einige kleine Musikstücke. Als besonderes Goodie hat Loriciel der Packung noch eine großformatige Karte der Basis beigelegt, auf der mittels mitgelieferter Aufkleber schon entdeckte Gerätschaften markiert werden können. Nette Idee, wie ich finde. Kartenzeichnen fällt somit weg.

Kommen wir zum Ende. Golden Eagle ist ein recht einsteigerfreundliches Spiel der Mittelklasse. Steuerung und einige Kleinigkeiten könnten etwas besser sein, aber es macht trotzdem Spaß. Da die Auswahl an Spielen dieses Genres auf dem PC immer noch nicht so groß ist, sollte man es sich auf alle Fälle mal anschauen.

gag

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	9
Sound	9
Spielablauf	8
Motivation	8
Gesamtnote	8

»BRAUCHBAR«

1 MB-Erweiterung für Amiga — *abschaltbar & Uhr & schnelle Speicherchips* — • **69,—**

2 MB-Erweiterung für Amiga • **249,—**

2. Laufwerk 3,5" für Amiga • **159,—**

Adlib Musik-Karte /dt IBM-PC • **159,—**

Joystick-Adapter für 4 Spieler • **24,95**

Sound Blaster 2.0 /dt IBM-PC • **298,—**

Sound Blaster 2.0 C /MS-Chips • **69,—**

COMPUTER-TUNING

Bachler Computersoftware

	AMIGA	IBM-PC	ATARI ST	C 64 Disk.
A 320 Airbus /dt	99,00	V,mö	99,00	—
Advantage Tennis /dt	54,95	66,95	—	—
Amberstar /dt	V,mö	V,mö	V,mö	—
Another World /dt	59,95	—	—	—
Barbarian 2 /dt	59,95	—	59,95	—
Bard's Tale Trilogy /dt	V,mö	89,95	—	—
Battle Isle /dt	69,95	89,95	V,mö	—
Birds of Prey /dt	79,95	V,mö	79,95	—
Black Gold /dt	66,95	74,95	66,95	44,95
Blues Brothers /dt	59,95	69,95	59,95	—
Bundesliga Manager /dt	52,95	59,95	52,95	39,95
Cadaver 2 — The Payoff /dt	39,95	—	39,95	—
Castles /dt	* 69,95	79,95	—	—
Castles Data Disk. /dt	—	37,95	—	—
Centurion - Defender of Rome /dt	59,95	69,95	—	—
Chaos Engine /dt	V,mö	—	V,mö	—
Civilication	—	88,95	—	—
Conquestador /dt	74,95	74,95	74,95	54,95
Conquests of the Longbow /dt	—	89,95	—	—
Cruise for a Corpse /dt	64,95	V,mö	64,95	—
Death Knights of Krynn /dt	72,95	74,95	—	—
Deuteros /dt	69,95	—	69,95	—
Die Kathedrale /dt	89,95	89,95	V,mö	—
Double Dragon 3 /dt	59,95	69,95	59,95	39,95
Eye of the Beholder /dt	74,95	89,95	—	—
Eye of the Beholder 2	V,mö	74,95	—	—
F-15 Strike Eagle II /dt	79,95	79,95	79,95	—
Face Off /dt	54,95	—	54,95	—
Fate-Gates of Dawn /dt	74,95	—	—	—
Final Fight /dt	59,95	—	59,95	39,95
First Samurai /dt	66,95	—	66,95	—
Flight of the Intruder /dt	84,95	—	84,95	—
Gateway to the Savage Frontier	72,95	72,95	—	59,95
Gods /dt	59,95	79,95	59,95	—
Great Courts 2 /dt	66,95	72,95	66,95	—
Gunship 2000 /dt	—	84,95	—	—
Heimdall /dt	74,95	—	74,95	—
Heart of China /dt	79,95	84,95	—	—
Hotelmanager /dt	54,95	59,95	—	39,95
Jimmy White's Whirlwind Snooker /dt	69,95	—	69,95	—
Kick Off 2 /dt	54,95	64,95	54,95	39,95
Kick Off 2 — Final Whistle /dt	32,95	—	32,95	—

	AMIGA	IBM-PC	ATARI ST	C 64 Disk.
Kick Off 2 - Return to Europe /dt	19,95	—	19,95	—
Kick Off 2 - Winning Tactics /dt	19,95	—	19,95	—
King's Quest 5 /dt	87,95	99,00	—	—
Knights of the Sky /dt	79,95	84,95	—	—
Lethal Excess /dt	66,95	—	66,95	—
Leisure Suit Larry 5 /dt	84,95	84,95	—	—
Lemmings /dt	59,95	69,95	59,95	—
Lemmings Data Disk /dt	44,95	58,95	44,95	—
Mad TV /dt	74,95	89,95	74,95	—
Magic Pockets /dt	59,95	—	59,95	—
Manchester United Europe /dt	59,95	V,mö	59,95	39,95
Mega lo Mania /dt	66,95	V,mö	66,95	—
Microprose Golf /dt	79,95	V,mö	79,95	—
Midwinter 2 /dt	79,95	V,mö	79,95	—
Might & Magic 3 /dt	* 79,95	79,95	—	—
PGA Tour Golf /dt	59,95	69,95	—	—
PGA Tour Golf Course Disk. /dt	—	37,95	—	—
Pirates /dt	59,95	64,95	59,95	49,95
Pit Fighter /dt	59,95	—	59,95	39,95
Police Quest 3 /dt	—	84,95	—	—
Pools of Darkness	V,mö	72,95	—	—
Populous 2 /dt	69,95	79,95	69,95	—
Power Monger /dt	69,95	79,95	69,95	—
Power Monger Data Disk /dt	39,95	—	39,95	—
Railroad Tycoon /dt	74,95	84,95	79,95	—
Rasender Reporter /dt	—	66,95	—	—
Realms /dt	72,95	72,95	72,95	—
Red Baron /dt	79,95	89,95	—	—
Robocod /dt	59,95	—	59,95	—
Secret of Monkey Island /dt	69,95	89,95	69,95	—
Secret of Monkey Island 2	—	74,95	—	—
Secret of Monkey Island 2 /dt	V,mö	V,mö	V,mö	—
Secret Weapons of the Luftwaffe	—	89,95	—	—
Silent Service 2 /dt	79,95	79,95	79,95	—
Sim City & Populous /dt	74,95	74,95	74,95	—
Sim Earth /dt	* 79,95	94,95	79,95	—
Sorcerer' s Appliance	—	89,95	—	—
Special Forces	V,mö	V,mö	V,mö	—
Starbyte Super Soccer /dt	66,95	74,95	66,95	—
Starflight 2 /dt	59,95	—	—	—
Star Trek /dt	—	V,mö	—	—
Teenage Mutant Hero Turtles 2 /dt	72,95	72,95	72,95	44,95
Terminator 2 /dt	59,95	69,95	59,95	44,95
The Oath /dt	59,95	—	—	* 39,95
The Simpsons /dt	59,95	64,95	59,95	42,95
Their finest hour /dt	69,95	69,95	69,95	—
Their finest hour Mission Disk. /dt	32,95	32,95	32,95	—
Thunderhawk AH-73M /dt	72,95	89,95	72,95	—
Turrican 2 /dt	59,95	—	59,95	39,95
Tip Off /dt	58,95	—	58,95	—
TV Sports Boxing /dt	—	89,95	—	—
Ultima 6 /dt	72,95	79,95	72,95	59,95
Ultima 7 /dt *	—	89,95	—	—
Utopia /dt	69,95	—	69,95	—
Vroom /dt	64,95	—	64,95	—
Willy Beamish /dt	79,95	89,95	—	—
Wing Commander /dt	—	74,95	—	—
Wing Commander Secret Missions 1	—	37,95	—	—
Wing Commander Secret Missions 2	—	37,95	—	—
Wing Commander 2 /dt	—	84,95	—	—
Wing Com. Special Operations	—	44,95	—	—
Wing Com. 2 Speech Accessory Pack —	39,95	—	—	
Winzer /dt	66,95	74.95	66,95	V,mö
Wizardry 7	—	V,mö	—	—
Wolfchild /dt	59,95	—	59,95	—
Wrestle Mania /dt	59,95	—	59,95	44,95

MEGA HITS

Battle Isle /dt 69,— Amiga • 89,— IBM-PC

Eye of the Beholder 2 75,— IBM-PC

Formula One Grand Prix /dt 79,— Amiga • IBM-PC • Atari St

Bundesliga Manager Professional /dt 69,— Amiga & IBM-PC

Leander /dt 59,— Amiga

Lotus Turbo Challenge 2/dt 59,— Amiga & Atari ST

Red Baron /dt 79,— Amiga 89,— IBM-PC

V,mö = Vorbestellung möglich

So könnt Ihr gleich bestellen:

Einfach bei uns anrufen und Eure Bestellung durchgeben, oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken. Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+ 5,— DM) oder **portofrei per Vorkasse** (Bar, Scheck). Ab 100,— DM Bestellwert liefern wir grundsätzlich portofrei. Fordern Sie noch heute per Postkarte oder Brief unsere kostenlose Preisliste mit noch mehr Programmen an.

TELEFON 0 28 71 / 86 31 • 18 30 88 18 06 37 • 18 54 43
FAX 0 28 71 / 86 31

Bachler — Computersoftware
Postfach 1113 • Blücherstr. 2
D—4290 Bocholt

Larry becomes serious!?

THE LAFFER UTILITIES

System: PC (EGA und VGA (jeweils 16 Farben), Harddisk wird benötigt), **empf. VK-Preis:** ca. 120 DM, **Hersteller:** Sierra On-Line, Kalifornien, **Muster von:** Wial-Versand, 8038 Gröbenzell.

Larrys Menü – ein Kurzzeit-Spaß.

Lang ist *Larry V* noch nicht auf dem Markt, da erscheint er uns ein weiteres Mal auf dem PC. Diesmal schlüpft der immer zu einem Flirt und mehr bereite Larry aber in eine etwas 'seriösere' Rolle und führt uns durch THE LAFFER UTILITIES.

So langweilig sich das anhören mag, ist die Sache jedoch - zunächst - nicht, denn auch diese Utilities sind von Larrys freizügigem Charakter geprägt.

Was kann mit den Laffer Utilities einigermaßen Sinnvolles getan werden? Nun, da gibt es die editierbaren Formulare für alle möglichen Dinge wie Telefonnotizen, Faxblätter, Tagesplaner, 'Entschuldigungs-Schreiben' und, und, und. All diese Formulare können wahlweise mit Bildern und einem Zierrand geschmückt werden. Ebenfalls zu gebrauchen ist die Telefon-Datenbank mit Geburtsdaten, welche in die Autoexec-Datei gelegt werden können. Des weiteren können Fun-Blätter mit frechen Sprüchen (vorgegebene oder eigene) angefertigt werden.

Weniger sinnvoll sind unter anderem die Möglichkeiten, Soundeffekte wie Laserschüsse oder Telefonringeln abzuspielen (nur Speaker-Sound), sich ein Horoskop anfertigen zu lassen (teilweise amüsant), von Larry Tips zum weiteren Tagesablauf geben zu lassen (schwachsinnig) oder sich durch mehr oder minder verdorbene bzw. gemeine Witze erheitern zu lassen.

Hinter The Laffer Utilities steht eine gute Idee, doch ist das Programm in der Praxis nur sehr begrenzt vernünftig einsetzbar. Es ist eher eine Spielerei, die man sich einmal anschaut und das das ein oder andere Mal zum Ausdrucken von witzigen Formularen benutzt. Kurzum: Nur etwas für Liebhaber. ■

hja

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Positiv ...... nette Idee
Negativ ... in der Praxis nur bedingt einsetzbar, langsamer Grafik-Aufbau, keine Soundkarten-Unterstützung, zu hoher Preis

»DÜRFTIG«

Bruce und die fiesen Nonnen

HUDSON HAWK

System: Amiga (getestet), Atari ST, **empf. VK-Preis:** ca. 75 DM, **Hersteller:** Ocean, England, **Muster von:** Hersteller.

Dankbarer Abnehmer für Filmblödsinn ist bekanntlich OCEAN, die sich nicht gescheut haben, aus dem Film HUDSON HAWK ein Spiel zu basteln. Auf die mühsame und zumeist spaßmindernde Annäherung an die Story hat Ocean dieses Mal jedoch verzichtet. Integriert wurden nur die drei Kunstgegenstände, die der Fassadenkletterer Bruce rauben muß, um seinen besten Kumpel aus der Gewalt ominöser Kidnapper zu befreien. Drei Levels sind so daraus geworden, die ihrerseits in kleinere Spielstufen unterteilt sind.

Der Spieler muß dabei nicht nur fix durch den streifenartigen Bildschirmausschnitt wandern, sondern zuweilen auch sein Köpfchen bemühen: Safes müssen geknackt und Kisten verschoben werden, um hohe Fenster zu erreichen. Neben diesen Hindernissen sind es aber vor allem die vielen, vielen feindlichen Charaktere, die für Action bei Hudson Hawk sorgen.

Fortschritte macht bei Hudson Hawk der, der im hohen Tempo über Sofas hüpft, die Gegner austrickst und mit de beiden Waffen von Bruce (Wurfkugel und Boxschlag) gut zurechtkommt. Größere Hürden gibt es nur bei der ST-Version, in die schlicht und einfach viel mehr Gegner eingefügt wurden. Warum bloß? Der Spielablauf wird dadurch nur zu hektisch und vergrößert noch das ohnehin vorhandene Ruckelscrolling. Seltsames hingegen beim C-64: Guter Sound, nette Grafik – und unendlich Leben! Denn wenn Bruce abstürzt, landet er sanft auf einer Plane, fällt zu Boden und kann nach dem Durchqueren einer Tür das Level nochmals beginnen. Aber es bleibt dabei: Richtig gut macht sich Hudson Hawk nur auf dem Amiga. ■ *Michael Suck*

Hektisch, spaßig und für Leute mit Köpfchen: HUDSON HAWK.

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

(Amiga/Atari ST/C-64)

Grafik	**10/10/8**
Sound	**8/8/9**
Spielablauf	**9/7/8**
Motivation	**9/7/8**
Gesamtnote	**9/7/8**

»PRIMA/ BRAUCHBAR«

Gefahren am 27. März 1927

1000 MILLEMIGLIA

System: Amiga, **empf. VK-Preis:** ca. 80 Mark, **Hersteller:** Simulmondo, Italien, **Muster von:** Hersteller.

Damals . . .

Kreuz und quer durch ganz Italien zieht sich das legendäre Rennen 1000 MILLEMIGLIA. Mit dem gleichnamigen Spiel der Firma SILMONDO könnt Ihr nun dieses Rennen nachempfinden. Oldtimer-Fan-Herzen werden höher schlagen. Denn die Wagen, die für die Race zur Verfügung stehen, sind für Sammler dieser guten Stücke sicher ein wahrer Genuß.

Wie wäre es also mit einem 1926er OM 665 'Superba' 2000? Der bringt in der Endgeschwindigkeit immerhin satte 130 km/h! Oder ist vielleicht der Isotta Fraschini 8 Cil eher genehm – bringt, obwohl ein Jahr jünger – letztendlich ganze 15 km/h mehr auf den Tacho?

Weiterhin stehen etliche bekannte Fahrer zur Auswahl, die in ihren Fähigkeiten in drei Bereiche unterteilt sind: Können, Durchhaltevermögen und mechanische Fähigkeiten. Zusätzlich hat der Spieler die Möglichkeit, eigene Fahrer zu kreieren, d.h. bis zu einem gewissen Grade die Stärke in diesen drei Bereichen zu bestimmen.

Vor jedem Rennen bekommen die Fahrer Informationen über Beschaffenheit und Länge der Strecke. Außerdem wird der aktuelle Wetterbericht mitgeliefert. Allerdings hat selbst starkes Schneetreiben keinerlei Auswirkungen auf das Fahrverhalten des Autos, also hätte man sich das mit dem Wetter auch genausogut sparen können. Ebenfalls recht komisch ist es, daß man mit den Karren durch manche am Straßenrand stehende Bäume einfach hindurchfahren kann, selbst diverse Wohnhäuser leisten da keinen Widerstand. Genausogut kann es jedoch möglich sein, daß auch nur der kleinste Leitpfosten gestreift wird und schon ist die Karre reparaturbedürftig.

In einem solchen Falle wird das Rennen durch ein Standbild unterbrochen, und je nach Ausmaß des Schadens beläuft sich die jeweilige Reparaturdauer. Aber auch dies erschien mir eher zufällig berechnet zu sein. Oldtimer-Fans werden diesen 'kleinen Fehler' vielleicht verzeihen. Indy 500-Begeisterte dagegen werden sicher enttäuscht sein. ■

Sandra Alter

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	7
Sound	8
Spielablauf	6
Motivation	6
Gesamtnote	7

»BRAUCHBAR«

WCES 1992

LAS VEGAS

Heiße Games & kalte Sonne

ASMIK's neuer Superheld

Lord British persönlich

Las Vegas genießt als Paradies für Glücksspieler einen schon legendären Ruf. Als die Winter-CES 1992 hier vom 9. bis 12. Januar (der auch in Nevada reichlich eisig ist) ihre Pforten für das (Fach-)Publikum öffnete, fühlte sich jedoch auch der Computerspieler in himmlische Sphären versetzt. Alle Firmen mit Rang und Namen gaben sich ein Stelldichein, und was sie dem staunenden Betrachter dabei an Software-Perlen darboten, konnte sich durchaus sehen lassen.

Vorbei sind ganz offensichtlich die Tage, an denen die Spielehersteller mit jedem müden Ballerspielchen eine schnelle Mark (Dollar, Yen, Pfund oder was auch immer) machen wollten – oder vielleicht besser: konnten. Die Käufer sind kritischer geworden, wollen einen echten Gegenwert für ihr Geld und lassen schlechte bis mittelmäßige Games ganz einfach links liegen. Den Herstellern ist diese Wandlung im Kaufverhalten natürlich nicht entgangen, was sich auf die Qualität der neueren Software-Generation sehr positiv ausgewirkt hat.

Bei den Konsolen zeigt sich dies vor allem durch zunehmende Komplexität und Tempo. Der Megahit **Sonic The Hedgehog** hat hier deutlich Maßstäbe gesetzt. Auf dem Computersektor dagegen macht sich angenehm bemerkbar, daß sich viele Hersteller ein zweites Standbein verschaffen, indem sie zusätzlich in den (sehr lukrativen und mit immensen Zuwachsraten gesegneten) Konsolenmarkt einsteigen. Dadurch kann den herkömmlichen Computerspielen mehr Zeit und Geld gewidmet werden, was ebenfalls durch rasante Verbesserungen bei Grafik und deutlich gestiegener Komplexität sichtbar wird.

Statt über das Thema CDTV contra CD-I, das die Hauptkontroverse der letzten Consumer Electronics Show in Chicago bildete (die meisten Hersteller verdrehten auf der jetzigen Messe nur noch die Augen, wenn das Gespräch auf das CDTV kam), diskutierte man diesmal vehement über Zuwachsraten und Marktchancen von Sega und Nintendo. Die beiden Rivalen lieferten sich auch auf der CES aggressivsten „Wahlkampf", dessen Ausgang, wenn man die unterschiedlichen Plattformen alle in einen Topf wirft, im Moment auf ziemliche Ausgewogenheit hinausläuft. Eine Neuigkeit dürfte in diesem Zusammenhang auch die ASM-Leser erfreuen: Das in den USA recht populäre SuperNES, respektive Super Famicom, soll nun „höchstwahrscheinlich" im Sommer auch auf dem europäischen Markt endlich seinen offiziellen Einzug halten. Software wird bis dahin recht ordentlich vorhanden sein, wenn man den Versicherungen der Hersteller Glauben schenken darf. Zu sehen gab es dafür tatsächlich bereits eine ganze Menge, genauso wie für den kleinen Bruder, das NES. Davon steht in den USA inzwischen ein Exemplar in 30% aller Haushalte, eine Zahl, von der man in Europa nur träumen kann ...

Doch trotz der heißen Schlacht an der Konsolenfront geht es dem guten alten Homecomputer noch lange nicht an den Kragen. Was die Hersteller von Unterhaltungs-Software angeht, so ist MS-DOS weiterhin der große Renner, Amiga folgt mit ziemlichem Abstand, der Atari ist leider trotz steter Verkaufszahlen auf der Abschußliste, und C64 sowie Amstrad fristen weiterhin ein recht kümmerliches Leben am Rande. Soweit alles wie gehabt. Doch ein neuer alter Name läßt aufhorchen: Der Mac ist wieder auf dem Vormarsch. Seitdem dessen Hardwarepreise langsam

Erwartungsvolle Atmosphäre

FORTSETZUNG AUF SEITE 134

„Fasten Your Seat Belts . . .“

Rainer Bopf, Autor des „Airbus“.

A 320 AIRBUS

System: Amiga *(mind. 1MB)*, **empf. VK-Preis:** ca. 120 Mark, **Hersteller:** Thalion, 4830 Gütersloh, **Muster von:** United Software, 4835 Rietberg 2.

Jetzt ist sie endlich komplett fertiggestellt: A 320 AIRBUS aus dem Hause THALION, wohl eine der realistischsten Flugsimulationen auf dem Markt. Über die erste Vorversion berichteten wir schon in der Ausgabe 12/91, seitdem hat sich nicht mehr viel geändert. Im Programm wurden noch einige Bugs ausgebessert, die Landschaften vollständig kartographiert und die Bewertungskriterien für die Leistung des Piloten nochmals überarbeitet.

Auch konnte jetzt die Dokumentation, bestehend aus einem Handbuch mit 250 Seiten, zwei offiziellen Karten der Luftwege und den Plänen aller größeren europäischen Flughäfen, begutachtet und für gut befunden werden.

Durch seine genaue Umsetzung der Technik des Airbus und seinem Flugverhalten ist diese Simulation wohl eine der authentischsten, allerdings wurde dem Realismus hier fast schon zuviel Platz eingeräumt. Zumindest im Vergleich zu anderen „Simulationen“ fehlt irgendwo das spielerische Element, so daß das Programm wirklich nur ernsthaften Fluginteressierten empfohlen werden kann, denen es nicht langweilig wird, ständig den Instrumentenflug zu üben. Diese finden in dem Programm eine hervorragende Umsetzung eines zivilen Airliners.

Wer dagegene intensivere optische Reize zur Motivation benötigt, der wird das Angebot des Airbus eher als dürftig empfinden und ist mit den klassischen Simulationen wie etwa denen von *Microprose* besser beraten. Wenn möglich, sollte man also vor dem Kauf einen kleinen Probeflug unternehmen, um nicht später eine Crashlandung zu erleben.

Vielleicht hat man ja in den nächsten Versionen auch noch ein Herz für diese Art von Spielern und schenkt ihnen Außenansichten und mehr Bodendetails, vielleicht hat man bis dahin dann auch noch die noch vorhandenen kleineren Bugs und Ungereimtheiten in Bedienung und Spielablauf entfernt. ■

man

Der Blick aus dem Cockpit . . .

. . . ersetzt die Instrumente nicht

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	8
Sound	9
Realitätsnähe	11
Motivation	–
Gesamtnote	siehe Text

»PRIMA/DÜRFTIG«

QUADRATUR

DEVIOUS DESIGNS

System: Atari ST (getestet), Amiga, **empf. VK-Preis:** ca. 75 DM, **Hersteller:** Image Works, England, **Muster von:** Die Cassette, 4950 Minden!

Dr. Devious ist wirklich verrückt. Genial, aber total panne. Versucht er doch allen Ernstes, mit Hilfe seiner neu entwickelten Maschine die berühmtesten Kulturgüter der Menschheit in geometrische Formen zu verwandeln.

Nur einer kann den verrückten Wissenschaftler stoppen: J.J. Maverick. Ihm wird die Aufgabe übertragen, jedes Objekt wieder in seinen ursprünglichen Zustand zurückzuversetzen. So muß er in jedem Level die geometrisch geformten Stückchen der verwandelten Gegenstände an ihren angezeichneten Platz zurückträgen. Hersteller IMAGE WORKS hat bei DEVIOUS DESIGNS ein Knobelspiel entwickelt, bei dem es darum geht, die Objektbrocken mit der richtigen Taktik in der richtigen Reihenfolge und mit viel Geschick zu plazieren.

So sieht das zurückverwandelte Deutschland aus.

Grafisch präsentiert sich Devious Designs in ungewöhnlichen, wunderschönen Bildern. Ein wahrer Genuß sind die Anlehnungen an große Meisterwerke der Klassik oder die farbenprächtigen Umsetzungen der jüngeren Geschichte. Devious Designs wird seinem Namen gerecht. Das simple Konzept wird in einem tollen Outfit dargeboten und bietet Spielspaß für viele Stunden. ■

Michael Suck

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	11
Sound	10
Spielablauf	9
Motivation	8
Gesamtnote	9

»PRIMA«

Gruft, Grab und gute Laune

ABANDONED PLACES

System: Amiga, **empf. VK-Preis** ca. 80 Mark, **Hersteller:** Electronic Zoo, England, **Muster von:** Hersteller

Dungeons & Dragons-Fans aufgepaßt, ELECTRONIC ZOO beschert Euch eine neue Rollenspielserie, von der alle Teile in einem Land namens 'Kalynthia' spielen. Das erste Spiel dieser Reihe kommt bald auf den deutschen Markt (natürlich auch in deutscher Sprache) und trägt den Namen ABANDONED PLACES.

Als Spieler führt man hierbei eine Gruppe von vier Todesmutigen an, die ausziehen, den bösen Mächten, die Kalynthia mehr oder weniger in ihre Gewalt gebracht haben, das Fürchten zu lehren. Die Gruppe setzt sich aus zwei Kriegern, einem Zauberer und einem Priester zusammen, die man vor dem Beginn des Abenteuers aus insgesamt zwölf Charakteren auszuwählen hat.

Nach dem recht langen und mit viel Grafik vollgepacktem Intro, finden wir uns in einem großen Dungeon wieder, das unter dem Tempel 'Himmelslicht' liegt. Haben wir uns durch die Massen an Gegnern durchgekämpft, alle wichtigen Gegenstände eingesammelt und letztendlich den Ausgang gefunden, geht die ganze Sache erst richtig los.

Vor uns liegt eine recht große Welt, die es zu durchforsten gilt. Irgendwelche straffen Lösungswege, wie man das bei anderen Spielen dieser Art kennt, gibt es nicht. Man ist ganz auf sich allein gestellt und kann frei entscheiden, wohin man, auf der durch eine Art Landkarte dargestellten Welt, gehen will.

Um sich fortzubewegen hat man die Möglichkeit zu Fuß zu gehen, auf einem Pferd zu reiten oder per Schiff eine Strecke des Weges zurückzulegen. Je nachdem für was man sich entscheidet und wie die Erdoberfläche gerade beschaffen ist (Wald, Gebirge, Sumpf, Gras etc.), kommt man mehr oder weniger schnell voran.

Die kleinen Städte, die über die Landschaft verstreut liegen, sollte man auf keinen Fall auslassen, da man dort wertvolle Informationen über den möglichst einzuschlagenden und damit zur Lösung des Rollenspiels führenden Weg bekommen kann. Außerdem kann man da stark angeschlagene Mitstreiter heilen, Handel betreiben oder Waffen und Zauberutensilien kaufen.

Auf die Plätze, Zauber los!

Ob in den Städten, . . .

. . . auf Bergen oder . . .

in der Gruft, AP macht überall Laune.?

Das Game wäre kein Rollenspiel, wenn nicht auch die üblichen Erfahrungs-, Gesundheits-, Weisheits-, Stärke- und Intelligenzwerte geführt würden, die ausschlaggebend für den Erfolg im Spiel sind. Der Gesundheitsbalken ist gesondert aufgeführt und mit einem Portrait des Recken gekoppelt. Geht der Balken gen Null, verwandelt sich das Gesicht immer mehr in einen Totenschädel (grusel, grusel).

Wär' ich nur rechtzeitig zum Zahnarzt gegangen!

Zur technischen Seite wäre zu sagen: Auf den fünf Disketten, auf denen das Spiel geliefert wird, ist wirklich eine ganze Menge an Grafik und Sound abgelegt, die das Spiel abwechslungsreich gestaltet. Allerdings hätten sich die Grafiker etwas mehr bemühen können, die Qualität der Bilder kann den heutigen Standard leider nicht halten. Aber das tut dem Spielspaß keinen Abbruch, die Atmosphäre, die bei solchen Spielen ja enorm wichtig ist, ist auf jeden Fall vorhanden und das Spiel kann auch auf Dauer vor dem Screen fesseln. Immer wieder gibt es durch das sehr offene Spielkonzept was Neues zu entdecken; Langeweile wird so schnell wohl nicht aufkommen. Daher ist uns das Spiel, trotz der nicht so prallen technischen Seite ein 'Prima' wert.

lar

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	6
Sound	8
Spielablauf	10
Motivation	10
Gesamtnote	9

»PRIMA«

POLE POSITION

GRAND PRIX

System, Amiga (getestet), ST, PC, **empf. VK-Preis:** ca. 100 DM, **Hersteller:** Microprose, U.S.A., **Muster von:** Hersteller.

Nachdem Microprose nahezu alles simuliert hat, was fliegen oder schwimmen kann, geht man nun die Königsklasse des Motorsports an – die Formel 1.

Microprose wäre nicht Microprose, wenn man hier nicht mehr als nur ein simples Rennspielchen programmiert hätte. GRAND PRIX entpuppt sich nämlich als bislang akkurateste Formel-1-Simulation, die es bislang gab. Nicht nur das Fahrverhalten stimmt mit der Wirklichkeit überein, sondern erstmals wurden auch die spezifischen Besonderheiten der einzelnen Rennstrecken berücksichtigt.

Im Spiel ist die Schwimmbadkurve in Monaco also genauso fies wie im richtigen Rennfahrerleben und die Ausbremsmanöver vor der Waldschikane in Hockenheim gestalten sich ähnlich aufregend.

Aber die Detailbesessenheit der Programmierer geht noch weiter: Alle Farben der Fahrzeuge bzw. der Fahrerhelme stimmen mit denen der '91er-Saison überein, es gibt Rennatmosphäre pur – Grand-Prix-Fahnen schwenkende Streckenposten, die Boxengasse ist voller Serviceleute, und Beschädigungen an den Fahrzeugen sind sichtbar. Des weiteren werden liegengebliebene Rennwagen mittels Kran von der Strekke gehoben. Bei soviel Aufwand fragt man sich natürlich, wie es mit der Geschwindigkeit aussieht. Nun, Rekorde wie bei Vroom sollten nicht erwartet werden, aber schnell genug ist Grand Prix allemal.

Das wird teuer.

Immer an der Wand lang – Monaco.

»Rennatmosphäre pur – Grand Prix«

Aufgelockert wird die Jagd nach Weltmeisterschaftspunkten und Plazierungen durch grafisch gut gestaltete Menüs und Zwischenscreens, Sportkommentatoren etc...

Ein besonderes Lob verdient auch das Handbuch, welches nicht nur in die Handhabung des Programmes einführt, sondern auch ausführlich auf grundlegende Themen der Fahrphysik eingeht und z.B. richtige Kurvenfahrtechniken demonstriert. Geoff Crammond hat sich also mal wieder selbst übertroffen. Alle, die nicht mal eben 2 Millionen übrig haben, um sich in einen Rennstall einzukaufen, sollten sich Grand Prix schleunigst zulegen. ■

Guido Alt

Einer weniger.

Hier gibt's viel zu tun.

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	10
Sound	9
Realitätsnähe	11
Motivation	11
Gesamtnote	10

»PRIMA«

»KRABBELTIERE«

Ameisen allein im Garten?

SIM ANT

System: PC (Festplatte notwendig), **empf. VK-Preis:** ca. 100 DM, **Hersteller:** Maxis, USA, **Muster von:** Wial Versand, 8038 Gröbenzell.

Für Badegäste, Hausbesitzer und Picknick-Freunde sind sie ein ständiges Ärgernis, für manche Kulturkreise ein Leckerbissen, für Gruselfilm-Schaffende eine Quelle der Inspiration und für Wissenschaftler ein Wunderwerk der Biologie - die Ameisen. Das Leben dieser sechsfüßigen Minibeißer kann nun dank Sim Ant von Maxis jetzt auch auf dem heimischen Computer erforscht werden. Und das alles ohne das Jucken, das sonst mit der näheren Bekanntschaft mit dieser Spezies verbunden ist.

Insgeamt stehen vier Spielmodi zur Verfügung: Ein Tutorial, in dem der Spieler mit den Möglichkeiten des Programms direkt am Bildschirm vertraut gemacht wird, erleichtert (neben dem hervorragenden Handbuch) den Einstieg. Kernig wird es dann in den Kurz- und Vollspielen. Während man im Kurzspiel mit seiner Kolonie nur auf einem kleinen Kartensegment gegen eine gegnerische Kolonie bestehen muß, ist es im Vollspiel dann ein riesiges Grundstück nebst angrenzendem Haus, das erobert sein möchte. Im Experimentiermodus hat man dann schöpferische Freiheiten: Das Spielfeld kann beliebig editiert werden. Hier ein paar schwarze Ameisen mehr, dort etwas Futter oder gar einige Irrgärten, die die Futtersuche erschweren sollen - der Spieler kann tun, was er will, sogar diesen handgemachten Spielstand als Kurzspiel spielen.

In allen Modi verkörpert der Spieler eine einzelne Ameise, die er auf der Futtersuche steuert und mittels Signalen andere Mitkriecher zu Aktionen wie Sicherung eines Futterplatzes oder Angriff auf das gegnerische Nest veranlaßt. Darüberhinaus ist der Spieler auch noch für die Verwaltung seiner Kolonie zuständig. Auf genial gelöste Weise legt er fest, ob mehr Arbeiter oder mehr Soldaten ausgebrütet werden, und ob sich die Arbeiter mehr auf Ausbau des Nestes, Brutpflege oder Futtersuche konzentrieren sollen. Richtiges Management ist entscheidend für einen Sieg.

Falls die Spielerameise einmal das Zeitliche segnen sollte, was angesichts der zahlreichen Widrigkeiten des Gartenlebens in Form von Spinnen, Rasenmähern, Regen oder Zweibeinern schonmal vorkommen kann, bekommt der Spieler ein neues Tierchen zur Verfügung gestellt. Allerdings nur dann, wenn die Königin seiner Kolonie noch in der Lage ist, ein solches auszubrüten. Wenn nicht, dann ist es aus mit dem Ameisenleben...

Der elektronische Ameisenhaufen präsentiert sich im typischen Maxis-Design, welches man schon von Programmen wie *Sim City* oder *Sim Earth* gewohnt ist. Die Fenster mit den Informationen und Übersichten können beliebig auf dem Bildschirm plaziert und in der Größe variiert werden, eine Maus hilft bei der Bedienung ungemein. Anfangs mag man von dem Gewusel auf dem Bildschirm noch irritiert sein, der Durchblick kommt aber recht schnell, ebenso die Freude am Experimentieren. Insgesamt ein würdiger Nachfolger in der Reihe der Maxis-Simulationen.

Man darf gespannt darauf sein, was als nächstes simuliert werden wird...

Michael Anton

ASM HIT

Das Kontrollzentrum eines Ameisenhaufens ...

»Ein gefundenes Fressen – nicht nur für Ameisenbären!«

Achim sagt:

Wie absurd diese Spielidee auch klingen mag, soviel Spaß macht SimAnt, und steht dabei seinem großen Vorgänger SimCity in kaum etwas nach.

Nach diesem Spiel wird man die oftmals als Plagegeister empfundenen Ameisen aus einem völlig anderen Blickwinkel sehen.

»GENIAL«

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	10
Sound	9
Realitätsnähe	11
Motivation	10
Gesamtnote	10

»PRIMA«

SIMANT

NEUES AUS SHERWOOD FOREST

CONQUESTS OF THE LONGBOW - THE LEGEND OF ROBIN HOOD

System: PC (VGA, Festplatte), **empf. VK-Preis:** ca. 140 DM, **Hersteller:** Sierra-On-Line, USA, **Muster von:** Bomico, 6092 Kelsterbach.

Jetzt ist er wieder unterwegs, der Rächer der Enterbten und so weiter, und sorgt mit seinen Mannen für Ruhe und Ordnung in Sherwood Forest und Umgebung. Klar, die Rede ist von Robin Hood, der im neuesten Adventure von SIERRA, THE LEGEND OF ROBIN HOOD, die Hauptrolle spielt. Dieser Titel ist der Nachfolger von *Conquests of Camelot* und zusammen mit diesem der Stammbaum einer neuen Serie namens CONQUESTS OF THE LONGBOW, die sich der mittelalterlichen Sagenwelt Englands annehmen wird.

Die Story mit ihren Variationen ist eigentlich schon bekannt: König Richard wurde bei der Rückkehr von den Kreuzzügen in Österreich gefangengenommen und soll nur gegen Lösegeld wieder freikommen. Richards Bruder John versucht mit allen Mitteln, dies zu verhindern, was wiederum Robin zu verhindern versucht. Primäre Aufgabe von Robin ist es, einen großen Anteil dieses Lösegeldes zu beschaffen und zu beschützen, nebenbei muß auch noch die Landbevölkerung vor den Übergriffen des Sheriffs von Nottingham geschützt werden. Neben seinen Merry Men helfen Robin auch mythische Gestalten des Waldes und diverse Dorfbewohner bei der Erfüllung dieser schwierigen Aufgaben.

Technisch ist das Spiel eigentlich perfekt: Gesteuert wird die Spielfigur mit den inzwischen Sierra-üblichen Icons, Grafik und Sound passen hervorragend zum Thema und sorgen für eine packende Atmosphäre. Allerdings ist die Story recht dünn, die Struktur sehr schnell durchschaut und gut ein Viertel der Rätsel und Puzzles ist reine Handbuchabfrage. Da helfen die eingestreuten Arcade-Sequenzen mit einstellbarem Schwierigkeitsgrad auch nicht mehr viel, für den erfahreneren Abenteurer ist einfach zu wenig drin, lediglich Einsteiger dürften an der nett verpackten Kopierschutzabfrage ihre Freude haben. Allerdings auch nur mit Einschränkungen, denn der Preis ist denn doch etwas zu hoch, um Begeisterungsstürme auszulösen. Vielleicht sollten die Leute bei Sierra mal ihre Produktpolitik überdenken. ■

man

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	10
Steuerung	10
Handlung	7
Atmosphäre	10
Gesamtnote	8

»BRAUCHBAR«

Ein Robin steht im Walde . . .

Etwas Action gefällig?

ZIEL VERFEHLT

SPECIAL OPERATIONS 1

System PC (VGA, Soundkarte), empf. VK-Preis: ca. 50 DM, **Hersteller:** Origin, U.S.A., **Muster von:** Wial, 8038 Gröbenzell.

Relativ schnell nach Erscheinen von Wing Commander II sind nun die Special Operations 1 auf den Markt geworfen worden. Diesemal geht es unter anderem um die TCS Gettysburg, die als Piratenschiff ihr Unwesen treibt. Natürlich spielen auch wieder jede Menge Katzen mit, da die Rebellion auf den Kilrathi-Planeten munter fortschreitet. All diese Zutaten hätten eine knakkige Story und eine noch bessere Missiondisk ergeben können.

Wie gesagt, HÄTTEN. Leider machen die Special Operations einen arg zusammengeschusterten Eindruck. Auf neue Intro bzw. Endsequenzen ist ganz verzichtet worden, statt dessen hat man einfach die alten aus WCII übernommen und mit neuem Text unterlegt. Man kommt sich vor wie beim Fernsehen, dauernd Wiederholungen. Die anfangs gute Story verliert sich nach einigen Missionen leider auch in der Weite des Alls, so daß nur die Ballerei übrigbleibt. Die allerdings hat es in sich. Noch nie zuvor bei Wing Commander waren so viele Schiffe und Kampfgruppen gleichzeitig auf dem Schirm. Wer alle Missionen durchstehen will, muß schon verdammt gut fliegen können. Letztendlich können harte Missionen aber nicht das Nonplusultra sein, zumal bei dieser Zusatzdiskette auch noch jede Menge technische Fehler auftraten. Diese reichten von Systemabstürzen bis hin zu bösen Grafikfehlern bei den Zwischensequenzen.

Unterm Strich bleibt zu sagen, daß die Special Operations wohl eine der enttäuschendsten Fortsetzungen dieses Monats ist. *Origin* hätte sich ruhig etwas mehr Zeit bei der Produktion lassen sollen, anstatt möglichst schnell eine Fortsetzung zusammenzuknallen. Aber wahre Raumpiloten geben ja nie auf und hoffen, daß die Special Operations 2 besser werden. Teil Eins sollte man sich schenken. ■

gag

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Kategorie	Wertung
Grafik	8
Sound	9
Spielaufbau	7
Motivation	6
Gesamtnote	7

»BRAUCHBAR«

Die Gettysburg

Piraten im Anflug

Pirat zerstört

DIE SCHRILLEN 4 AUF ACHSE

ARE WE THERE YET?

System: IBM u. Kompatible, mind. 640 KByte), **empf. VK-Preis** ca. 100 DM, **Hersteller:** Electronic Arts, **Muster von:** Leisure Soft, 4703 Bönen.

„Und auch Sie werden eine schöne Reise machen – wenn der Preis stimmt!" Nun, bei der vierköpfigen Familie Mallard stimmte der Preis, den sie in einer Fernsehshow gewannen, nicht so ganz. Im Gegenteil – Eltern, Tochter und Sohn müssen nun beweisen, daß sie sich in den Vereinigten Staaten gut auskennen und lernen dabei Amerikas berüchtigste Touristenfallen kennen. Um aus dem Dilemma zu kommen, müssen die schrillen Vier allerorts Rätsel lösen – und hier beginnt des Spielers Freud und Leid, denn ARE WE THERE YET? ist im Grunde nichts weiter als ein elektronisches Denksport- und Kreuzworträtselheft.

Immerhin gilt es, 250 zum Teil sehr harte Nüsse zu knacken, die allesamt eine eigene, wenngleich nicht berauschende Grafik besitzen. Die Bandbreite geht vom Rebus über Hangman, Suchwort- bis hin zum Labyrinthrätsel. Ebenso kann man (gegen den Computer) Käsekästchen und Tic-Tac-Toe (mit vier Reihen) spielen, muß sich andererseits aber auch mit zahlreichen Puzzles und Memory-Teilen auseinandersetzen und vieles

Chaos auf dem Screen. Das isses nich!

mehr. An sich eine sehr interessante Idee, wenn – ja, wenn das Ganze nicht in Amerikanisch (!) wäre. Das Dumme ist nämlich, daß bei vielen Lösungen Fachbegriffe (z.B. aus dem Bereich Bowling) angegeben werden müssen, die man nicht in jedem Wörterbuch findet. Das beiliegende Clue-Book (mit allen Lösungen) erwies sich als nicht so gute Hilfe, da manches nicht mit dem Gesuchten übereinstimmt. Natürlich ist dies, wie auch die Anleitung, ebenfalls nicht in Deutsch.

Das alles würde man ja noch halbwegs akzeptieren, wenn die Programmierer nicht den famosen Einfall gehabt hätten, daß man anfangs ganz bestimmte Staaten, jeweils in Verbindung mit zwei Rätseln, lösen muß, bevor man sich die anderen anschauen darf. Das wäre ja so, als würde sich der hintere Teil eines Rätselheftes erst dann öffnen, wenn man den vorderen erfolgreich absolviert hat.

Durch dieses Handicap geht die Motivation sehr schnell flöten, dennoch werden sicher einige hieran ihre Freude haben. Vor allem für jene, die Puzzles lieben, ist ARE WE THERE YET? ein gefundenes Fressen. Allen anderen rate ich, sich den Kauf sehr gut zu überlegen, denn stinknormale Rätsel aller Art findet man heutzutage in fast jeder Zeitschrift und natürlich in unzähligen Spezialheften.

Vielleicht wird das Spiel ja auch noch übersetzt und ablauftechnisch, grafisch und soundmäßig überarbeitet. Unter diesen Umständen wäre ich durchaus bereit, dem Ganzen eine bessere Bewertung zu geben.

Klaus Trafford

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik .. (wg. Vielzahl)	7
Anleitung	engl.
Spielablauf	6
Motivation	5
Gesamtnote	6

»DÜRFTIG«

Gib Gangstern keine Chance

ROBOCOP 3

System: Amiga 500 (plus) bis 3000, **empf. VK-Preis:** ca. 90 DM, **Hersteller:** Ocean, **Muster von:** Bomico, 6092 Kelsterbach.

In Deutschland noch nicht einmal in den Kinos, feiert RoboCop 3 vorgreifend auf dem heimischen Computer Premiere. Wer also nicht auf den bundesdeutschen Filmstart warten kann oder will, der kann sich über das Geschehen schon einmal am Computer informieren und den Handlungsablauf selbst in die Hand nehmen – als RoboCop!

Für alle, die sich vom Film überraschen lassen wollen, nur soviel zur Story: OCP ist pleite, ein japanischer Multikonzern ist im Begriff die Stadt zu übernehmen und Deltacity abreißen zu lassen, um ihre Art des modernen Lebens dort erbauen zu lassen. Die Bürger rebellieren, und sogenannte REHABS werden von den Japanern eingesetzt, um mit der Waffe und dem Tod für Recht und Ordnung zu sorgen. Über die Story wird der Spieler übrigens während des Spiels in Form der MediaBreak-Nachrichtensendung ausführlich und mit Bildern informiert.

Tolle Vektorgrafik

Fünf verschiedene Spielabschnitte bietet RoboCop 3. Wer möchte, kann diese einzeln anwählen oder sich dem ganzen Abenteuer in fester Reihenfolge stellen. In letzterem fährt Robo als erstes Streife und muß den Lieferwagen krimineller Subjekte durch Rammen mit seinem Turbo-Cruiser aus dem Verkehr ziehen, ehe er seiner Kollegin Lewis zu Hilfe eilt, die gekidnappt wurde. Bei dieser Mission muß höllisch aufgepaßt werden, befinden sich in dem Gebäude, in welchem Lewis gefangen gehalten wird, reihenweise Gangster und zahlreiche Geiseln.

Nach getaner Arbeit muß RoboCop über 50 „Gangster" in den Abwässerkanälen der Stadt ausmerzen, ehe er gegen einen anderen Roboter im Nahkampf bestehen muß.

Leichen pflastern seinen Weg . . .

Im dritten Teil kann RoboCop auch fliegen.

Gut animierte Zwischensequenzen erläutern den weiteren Spielablauf.

Verfolgungsjagden in feinster 3D-Grafik gehören zu RoboCops Aufgaben.

Die letzten Abenteuer werde ich bewußt nicht erläutern, damit denen, die den Film sehen wollen, nicht zu weit vorgegriffen wird.

Die Steuerung erfolgt wahlweise über Joystick, Maus oder Tastatur, je nachdem, was einem eher liegt. Per Funktions-Tasten können verschiedene Blickwinkel angewählt werden.

Technisch ist RoboCop 3 eine Pracht: ausgefüllte, flott animierte Vektorgrafik soweit das Auge reicht. Dazu eine musikalische Untermalung, die sich hören lassen kann: düstere, depressive Klänge begleiten den Spieler durch sämtliche Sequenzen und passen hervorragend zum Spielgeschehen, welches jedoch nach nur wenigen Spielen immer uninteressanter wird, sprich: Die Motivation läßt nach. Es wird einfach zu wenig Neues geboten, denn wenn RoboCop nicht gerade fährt oder läuft, so knallt er feindliches Gesindel ab, das ist alles. Als abwechslungsreich kann man dies nicht gerade bezeichnen. Davon einmal abgesehen sind fünf Level einfach zu wenig.

Summa summarum: RoboCop 3 – das Spiel – ist ein technisch ausgefeiltes Produkt, dessen Filmvater jedoch einen komplexen Spielablauf nicht zuließ – schließlich muß es sich ja nach dem Film orientieren. . . . ■

Hans-Joachim Amann

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	10
Sound	9
Spielablauf	8
Motivation	8
Gesamtnote	8

»BRAUCHBAR«

HITLINE im MÄRZ

ASM

media control

Die Ermittlung der monatlichen Computer-Spiele-Hitparade für das Bundesgebiet wird vom Haus MEDIA CONTROL übernommen. Über ein sogenanntes „Panel" von 200 Computerspieleverkaufsstätten, ausgewählt über eine doppelte Schichtung, wird gewährleistet, daß ein repräsentativer Wert gefunden wird. *(Erhebungszeitraum für ASM 3/92: 14. 12. – 10. 1. 92.* Nachdruck mit Genehmigung von media control, *Baden-Baden)*

TOP 10 AMIGA

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(1)	Bundesliga Manager Prof.	Software 2000
2.	(2)	Battle Isle	Blue Byte
3.	(–)	Populous II	Electronic Arts
4.	(10)	Mega lo Mania	Mirrorsoft
5.	(3)	Silent Service II	MicroProse
6.	(6)	Lemmings	Psygnosis
7.	(–)	Airbus A 320	Thalion
8.	(–)	Birds of Prey	Electronic Arts
9.	(9)	Eye of the Beholder	SSI
10.	(4)	Flight of the Intruder	Mirrorsoft

TOP 10 MS-DOS

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(10)	Bundesliga Manager Professional	Software 2000
2.	(–)	Monkey Island II: Le Chuck's Revenge	Lucasfilm/R.A.
3.	(–)	Battle Isle	Blue Byte
4.	(2)	Gunship 2000	MicroProse
5.	(6)	F-117 A Nighthawk	MicroProse
6.	(5)	Lemmings	Psygnosis
7.	(1)	Wing Commander II	Origin
8.	(3)	Leisure Suit Larry V	Sierra
9.	(4)	Secret Weapons of the Luftwaffe	Lucasfilm/R.A.
10.	(–)	Civilisation	MicroProse

TOP 10 C-64

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(1)	Bundesliga Manager	Software 2000
2.	(–)	Air-Sea-Supremacy	Ubi-Soft
3.	(9)	Pirates	MicroProse
4.	(7)	Elvira-Mistress of the Dark	Accolade
5.	(8)	Manchester United Europe	Krisalis
6.	(–)	USS John Young Special	Magic Bytes
7.	(–)	Beau Jolly's Big Box	Ubi Soft
8.	(–)	Collection Nr. 1	Starbyte
9.	(–)	The Simpsons	Ocean
10.	(–)	Terminator II: Judgment Day	Ocean

TOP 10 ATARI ST

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(2)	Lemmings	Psygnosis
2.	(1)	Silent Service II	MicroProse
3.	(4)	Flight of the Intruder	MicroProse
4.	(4)	Mega lo Mania	Mirrorsoft
5.	(7)	Sim City & Populous	Ocean
6.	(5)	The Secret of Monkey Island	Lucasfilm/R.A.
7.	(3)	Railroad Tycoon	MicroProse
8.	(10)	Wolfpack	Mirrorsoft
9.	(6)	F-15 Strike Eagle II	MicroProse
10.	(–)	Lotus Esprit Turbo Challenge II	Gremlin Graphics

Leser-Jahresauswertung 1991

Normalerweise stehen an dieser Stelle die Leser-, Grafik- und Sound-Charts. Wir haben diesmal jedoch weder Kosten noch Mühen gescheut und die jeweils zehn besten Spiele des vergangenen Jahres ermittelt. Bei der Ermittlung sind wir so vorgegangen: Für Platz 1 gab es zehn Punkte, Platz 2 neun usw. bis zum 10., der noch einen Punkt erhielt. Und das Ganze dann dreimal – nämlich für Euer jeweiliges Lieblingsspiel, für die besten Grafiken und den besten Sound. Das beliebteste Spiel des Jahres ist LEMMINGS, die besten Grafiken UND Sound lieferte TURRICAN II. Hier alle Ergebnisse auf einen Blick.

Die beliebtesten Spiele 1991

Platz	Name	Hersteller
1.	Lemmings	Psygnosis
2.	The Secret of Monkey Island	Softgold
3.	Turrican II	Rainbow Arts
4.	Powermonger	Electronic Arts
5.	Indianapolis 500	Electronic Arts
6.	Railroad Tycoon	MicroProse
7.	Pang	Ocean
8.	Mig – 29 Fulcrum	Domark
9.	Speedball II	Image Works
10.	Eye of the Beholder	SSI

Die besten Sounds 1991

Platz	Name	Hersteller
1.	Turrican II	Rainbow Arts
2.	Turrican	Rainbow Arts
3.	Shadow of the Beast	Psygnosis
4.	The Secret of Monkey Island	Lucasfilm/Softgold
5.	Xenon II	Image Works
6.	Lemmings	Psygnosis
7.	Wings of Death	Thalion
8.	Beast II	Psygnosis
9.	Elvira	Accolade
10.	Loom	Lucasfilm/Softgold

Die besten Grafiken 1991

Platz	Name	Hersteller
1.	Turrican II	Rainbow Arts
2.	The Secret of Monkey Island	Lucasfilm/Softgold
3.	Elvira	Accolade
4.	Xenon II	Image Works
5.	Eye of the Beholder	SSI
6.	Turrican	Rainbow Arts
7.	Beast II	Psygnosis
8.	Shadow of the Beast	Psygnosis
9.	Gods	Mirrorsoft
10.	Space Quest IV	Sierra

Schickt uns auch weiterhin Eure persönlichen Top-Ten der besten Spiele, Grafiken und Sounds. Unter allen Einsendern verlosen wir ab sofort jeden Monat ein ASM-Jahresabonnement (Rechts- und Linkswege sind natürlich ausgeschlossen).

Adresse:
ASM – Leser-Charts – Postfach 870 – 3440 Eschwege

Klar im Vorteil!

Abwarten . . .

TV SPORTS: BASEBALL

System: PC (EGA, VGA, 3.5 LD & 5.25 HD, AdLib, Soundblaster, Roland, HD & Joystick empf.), **empf. VK-Preis:** ca. 100 DM, **Hersteller:** Mirrorsoft, England, **Muster von:** Hersteller.

Und lauf', Jäger lauf'!

Es darf wieder fleißig gecoacht werden: Wer großen Wert auf den Schleudersitz und dem darauf herumrutschenden Trainer legt, wird nämlich bei TV SPORTS: BASEBALL mit all jenen Manager-Optionen bedient, die in der Branche anscheinend üblich sind. So kann jedes der 26 Teams ge- oder verkauft werden, können Startaufstellungen anhand der Spielereigenschaften oder sogar deren Vorzüge direkt geändert werden. Zum Glück können im Editions-Menü keine Superhelden kreiert werden, denn die Verbesserung einer bestimmten Eigenschaft wirkt sich vielleicht negativ auf andere aus.

Nach der Ausführung aller Manager-Optionen geht es jedoch immer noch nicht aufs Feld. Vielmehr muß zunächst die Spielart (Liga oder Exhibition), der Spielmodus (ein bis zwei Spieler) und eines von drei Stadien erkoren werden, in der die eigene Mannschaft gegen den Gast antritt. Natürlich hat die letzte Entscheidung keinen Einfluß auf das Spielgeschehen - also Schwamm drüber.

Zum Spielablauf: Am unteren Bildschirmrand huscht ein kleiner Pfeil hin und her. Er wird zur Bestimmung der Wurfrichtung benötigt. Und dann gehts los! Per Feuerknopf 2 schleudert der Pitcher den Ball, dessen Anschnitt in jeder Phase seines Fluges mit den Richtungstasten, je nach Dauer dieser Angabe, verändert werden kann. Sieht toll aus! Optimal ist die Ball- bzw. Schlägerkontrolle auch beim Batter: Dieser kann durch die erstklassige grafische Darstellung die Ankunft des Balles gut einschätzen und mit einem fixen, variantenreichen Schlag reagieren.

Mit dem technischen Optimum werden dabei sogar jene PC-Besitzer bedient, die immer noch keine Soundkarte haben, denn im Spiel gibts Sprachausgabe und Digi-Effekte satt. Ist sogar ein Stick im gut sortierten Haushalt vorhanden, steht dem Spielspaß nichts entgegen, denn TV Sports: Baseball ist seiner Konkurrenz deutlich voraus!

Michael Suck

ASM HIT

»Besorgt Euch Popcorn und Kautabak, denn TV SPORTS: BASEBALL besorgt den Rest!«

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	9
Sound	9
Realitätsnähe	10
Motivation	10
Gesamtnote	10

»PRIMA«

BOULDER-MAMPF

SUPAPLEX

System: Amiga, **empf. VK-Preis:** ca. 80 Mark, **Hersteller:** Digital Integration LTD, England, **Muster von:** Die Cassette, 4950 Minden.

Bei SUPAPLEX der Firma DIGITAL INTEGRATION haben wir es mit einer Mischung aus *Boulder Dash* und *Pac Man* zu tun. Grafisch nur mäßig, stellt sich dieses Game schon ab dem dritten Level als extrem schwierig heraus. Die Level sind vollgestopft mit allem möglichen technischen Kleinkram, wie Chips, Disketten, Platinen etc. Durch all dieses Zeug muß man sich mit einem Pac Man (er heißt Murphy, ist rot und grinst ständig) durchfressen, um die bunten Infotrons aufzusammeln. Bis hierher ist alles noch so einfach, wie es sich anhört, wären da nicht diese fiesen Zonks, die nach unten fallen, wenn man sie untergräbt. Sollten die Zonks beim Herunterpurzeln Murphy treffen, ist es aus mit ihm (Boulder Dash-Prinzip).

Woher kenn' ich's bloß?

Supaplex bietet 111 Level, die Euch unter Garantie 'ne ganze Weile in Atem halten werden. Vor allem sollte man aber geschickt und schnell mit dem Stick umgehen können. Uns hat dieses Game eine Menge Spaß bereitet. Leider ist die Idee anno 1985.

Sandra Alter

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	6
Sound	3
Spielablauf	alt
Motivation	8
Gesamtnote	7

»BRAUCHBAR«

OLDIE DES MONATS

Der Shooting-Star dieser Ausgabe . . .

TO BE
ON TOP

System: C-64 (rausgekramt), Amiga, **empf. VK-Preis** (damals) ca. 50 DM, **Hersteller:** Rainbow Arts, **Muster von:** ASM-Archiv.

. . . diesen Begriff erfand Dieter Thomas Heck bei seiner Moderation der ZDF-Hitparade. Und auch in unserem März-Oldie geht es um Musik und darum, möglichst die Leiter des Erfolgs zu erklimmen. Erstere war es auch, die das eigentlich einfache Spielprinzip zum Verkaufsschlager werden ließ, denn kein geringerer als Chris Hülsbeck verzückte vor über vier Jahren mit TO BE ON TOP die Ohren zahlreicher C-64-User.

Chris, damals 19 Jahre jung, zeichnet neben der hervorragenden Musik und einem Großteil der Grafiken auch für das Konzept verantwortlich. Hiernach muß man einen Song komponieren, der die Hitparade erstürmen soll.

Der (jugendliche) Held des Spiels hat eines schönen Abends **die** Idee und muß sich beeilen, nach Hause zu kommen. Das ist jedoch nicht einfach, denn eine ältere Dame möchte ihm gern ihren Stock näher vorstellen. Außerdem gilt es, einem Musikfreak und einem Panzer auszuweichen. Daheim angekommen, sollte man tunlichst der eigenen Mutter aus dem Weg gehen, denn sonst findet das Spiel ein sofortiges Ende.

Stattdessen hockt sich Spieler(in) vor die Glotze und läßt sich inspirieren. Mit einem „Fadenkreuz" sammelt er Inspirationspunkte, die – zusammengefaßt – am Ende eine Melodie ergeben.

Als nächstes werden die gesammelten Inspirationen ausgewählt und auf einem Klavier komponiert. Hat man nunmehr Refrain und Zwischenteil zusammengeschustert, besucht man einen Freund (was durch oben genannte Personen und den Panzer natürlich schwierig sein dürfte), der einen Synthesizer besitzt.

Auf dem Synthi wird komponiert.

Mit diesem Gerät erstellt man ein Demotape, dieses wiederum wird in einem Tonstudio weiterverarbeitet. Der bisherigen Melodie können hier noch 16 Drumsequenzen unterlegt werden, auch wird hier der endgültige Sound aufgenommen. Wenn man Glück hat, landet man unter den ersten drei in den Top Ten und wird zu „Rainbow Arts TV" eingeladen. Dort darf der Musikus sein Werk live über den Äther, respektive Bildschirm schicken. Über Erfolg oder Mißerfolg entscheidet die Taktgenauigkeit und natürlich die eigentliche Melodie . . .

Das Besondere an To BE ON TOP ist, daß es bis heute etwas ähnliches nicht wieder gab. Wen wundert's, denn kaum einer wußte den C-64 soundtechnisch so auszunutzen wie Chris Hülsbeck. Die Schwierigkeit ist hoch, das Gameplay natürlich etwas angestaubt, aber wen stört's bei diesem Klang aus der Brotkiste? Da gibt es nur eines: 64er an die Stereo-Anlage, das Spiel aus der Kiste rausholen und dann voll aufgedreht. Hört Euch als Vorgeschmack mal die gespeicherten und von Chris komponierten Top Ten an. Wohl bekomm's . . . ■

Klaus Trafford

Der DJ läßt sich gerne bestellen . . . *Fotos (2): C-64*

Bis aufs Blut

MOON-STONE

System: Amiga, empf. VK-Preis: ca. 100 DM, **Hersteller:** Mindscape, **Muster von:** Die Cassette, 4950 Minden.

Sollte der Begriff 'Action' definiert werden, so könnte dies MOONSTONE von MINDSCAPE ohne jegliche Worte bestens tun. Bei diesem Action-Adventure wird Härte nämlich größer denn je geschrieben. Dabei fängt alles ganz harmlos an …

Als einer von vier Rittern (die restlichen werden vom Computer oder von Mitspielern übernommen) durchstreift man ein großes Land, um die 'Mondsteine' als erster zu finden und somit die Gabe der 'Höchsten Macht' zu erlangen.

Doch bis dahin müssen die Ritter Blut in Strömen lassen. Zimperlich geht es nämlich zu keiner Zeit zu. Zahlreiche Monster, die in Höhlen verborgene Schätze bewachen, müssen besiegt werden. Ansonsten gibt's kein Gold, keine (notwendigen) Schlüssel, Zaubertrunks und -gegenstände.

Acht verschiedene Angriffs- bzw. Verteidigungsarten stehen zur Verfügung, wobei getroffene Gegner - oder man selbst - viel Blut lassen, zweigeteilt werden oder gar 'den Kopf verlieren'! Dies ist alles sehr 'liebevoll' animiert und übertrifft in Sachen Härte so ziemlich alles, was auf dem Markt ist oder war.

Verschiedene Elemente, wie das Glücksspiel in Städten, der Kauf von Rüstungen oder magischen Gegenständen und einiges mehr, runden den rüden Spielablauf ab, machen das Programm aber trotzdem zu keinem hochkomplexen Action-Adventure.

Digitalisierte Soundeffekte passen gut zum Spielgeschehen, welches sicherlich nicht jedermans/fraus Sache ist. Mindscape selbst rät Kindern unter 12 Jahren davon ab, Moonstone ohne Eltern zu spielen. Diese Altersgrenze ist rein pädagogisch gesehen sicherlich zu niedrig angesetzt. Angesichts der hohen Brutalität entziehe ich mich einer von mir vergebenen vollständigen Benotung. Nur soviel: Moonstone hat spielerisch sehr interessante Elemente, womit ich nicht die Hack'n'Slay-Einlagen meine, und wird sicherlich zahlreiche Gore-Freunde faszinieren. ■

hja

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	8
Sound	8
Spielablauf	brutal
Motivation	Gemütssache
Gesamtnote	fragwürdig

»TÖDLICH«

Gleich spritzt Blut, … viel Blut …

03
92

SECRET SERVICE

! ASM-Umfrage auf Seite 75 !

Platzangst!

Tja, da sitze ich hier, kurz vor dem Umzug in unsere neuen Räumlichkeiten, und habe eigentlich nur zwei Probleme: Wie kriege ich den ganzen Papierkram in die „Neue Heimat" – und noch schlimmer: Wird die Papierflut auch weiterhin fließen? Denn unsere neuen Räume sind groß, und die Postberge würden sich darin verlieren, wenn sie nicht größer werden. Also haltet Euch ran und sorgt mit Euren Briefen auch weiterhin für einen romantischen Schreibtisch. An der Adresse hat sich nichts geändert, denn unser Postfach behalten wir bei!
Unser Bericht über den Archimedes hat übrigens auch Auswirkungen auf den Secret Service gehabt, sprich es sind auch einige Tips für diesen Rechner eingetrudelt, die auf dieser Seite einen Ehrenplatz bekommen haben. Weitere Einsendungen, natürlich nicht nur dieser Art, werden wie immer dankend entgegengenommen von:

Redaktion ASM
Secret Service
Postfach 870
W-3440 Eschwege

Chuck Rock

Um auf dem Archimedes unendlich viele Leben zu bekommen und die schöne Grafik bis zum Ende bewundern zu können, geht man wie folgt vor:

Einfach mit *!Edit* oder dem OS-Kommandeo *build* eine kleine Batchdatei *ObeyFile)* erstellen und diese Datei dann ins Hauptverzeichnis der ersten Spieldiskette kopieren und zum Spielstart doppelklicken. Alternativ können die vier Zeilen dieser Datei auch direkt über die Tastatur im *Command Line Interpreter* eingegeben werden:

Run !Chuck.MusMod2
Load !Chuck.Game
MemoryA b 87e8 00
Go ■

Eduard Pfarr

Drop Ship

Auch für dieses Game gibt es auf dem Archimedes Paßwörter:

ABACUS
DAHLJA
GAGGLE
KAUNDA
NAUTCH

Auch erscheint die Meldung *CHEAT,* wenn man während des Ladens, noch bevor das Titelbild aufgebaut wird, die Tasten dieses Wortes gleichzeitig drückt. Was dies bewirkt, wurde allerdings noch nicht herausgefunden. ■

Eduard Pfarr

Lemmings

Auch der Archimedes blieb nicht von der Invasion dieser suizidbegeisterten Nagetiere verschont. Hier sind alle Levelcodes. ■

Thomas Alter

Fun	Tricky	Taxing	Mayhem
2 DINKIEDOOS	2 SINGLEDUCK	2 JUSTFORYOU	2 LEMMINGDUE
3 WHENYOUSEE	3 LOOKANDSEE	3 RUNANDFLEE	3 SPENDSPREE
4 OPENSADOOR	4 MANYANMORE	4 DOORTODOOR	4 ONTHEFLOOR
5 LEMMSALIVE	5 CANSURVIVE	5 STILLALIVE	5 UNCLECLIVE
6 ONESINAFIX	6 LEMSBRICKS	6 FIXEDMYFIX	6 CLOGCLICKS
7 LUCKYSEVEN	7 WALKINGSTK	7 ANUREBEVAN	7 DIFFERENCE
8 ONEFATLADY	8 DONTBELATE	8 HELPMEMATE	8 WAITANWAIT
9 WASHINLINE	9 DOINITFINE	9 DRINKNWINE	9 EATANDDINE
10 JMAJORSDEN	10 LEMMSAGAIN	10 TENPERCENT	10 TENTONTESS
11 LOVELYLEGS	11 LEMMINLEGS	11 STICKUPTWO	11 BINISTHREE
12 JUSTADOZEN	12 ONTHESHELF	12 DIGINDELVE	12 TWOTIMESIX
13 UNLUCKYYOU	13 YOURINLOOK	13 HISBADLUCK	13 RETURNTOME
14 ATENANFOUR	14 FOURTEENIE	14 TEENSFORTH	14 TWICELUCKY
15 THREEFIVES	15 FIVETEENIE	15 TEENSFIFTH	15 NINEANDSIX
16 VERYSWEETY	16 SUGARLEVEL	16 NOTSOSWEET	16 CHARITYNUM
17 SEVENANTEN	17 YEARTOWAIT	17 DRIVEUKCAR	17 STILLYOUNG
18 KEYOFADOOR	18 AGECANVOTE	18 VOTESFORME	18 COMESOFAGE
19 LASTEENAGE	19 LESSTWENTY	19 TENSTONINE	19 OLDERSTILL
20 SECONDSCOR	20 TOTIMESTEN	20 DOUBLESTEN	20 NUMBTWENTY
21 TODAYTODAY	21 HALFANSWER	21 LOCKANDKEY	21 OLDERLEMMS
22 DOUBLEDUCK	22 DUCKSTWICE	22 TWOELEVENS	22 LEMMINDUCK
23 TWOANTHREE	23 ONEISFORME	23 JUSTFOREME	23 SOONBEFREE
24 SENTRYDOOR	24 PLAYINMORE	24 LEMMINMORE	24 LEMMSSTORE
25 QUARTERTON	25 LEMSSTRIVE	25 JIVEANJIVE	25 LEMMSDRIVE
26 THISISAFIX	26 CHOPSTICKS	26 LEMSINAFIX	26 YOURINAFIX
27 LOWINDEVON	27 ALUCKYDUCK	27 LEMSHEAVON	27 LEMTODEVON
28 SELLBYDATE	28 SHUTMYGATE	28 GARDENGATE	28 TWOSTOPLAY
29 GOLDENLINE	29 WOTSMYLINE	29 STARTOWINE	29 ONEAFTERME
30 DIRTYGIRTY	30 HURTYHURTY	30 FIVEXSIXIS	30 LEMMGFINAL

Pipemania

Hier gibt es auf dem Archimedes alle vier Level Paßwörter, die da lauten:

MOUNTAINEERS
GELATINOUSLY
AMBIDEXTROUS
CAULIFLOWERS
VARICOLOURED
SACRILEGIOUS
FOUNTAINHEAD
OSTENTATIOUS ■

Eduard Pfarr

Monster Business

Wenn das Eclipse-Logo gezeigt wird, tippt man *ECLIPSE* ein. Nun kann man, wenn der Bildschirm nach Wahl aller Optionen schwarz bleibt, mittels der Zifferntasten zweistellig den gewünschten Level anwählen. ■

Uli

Tales of Monsterpath

Wenn man hier auf der PC-Engine im Titelbild *Run, Select* und die beiden Feuerknöpfe gedrückt hält, kommt man in ein Staff information Board. ■

Sven Tornow

Martian Dreams

Günstiger Einkauf gefällig? Man hole sich aus der *Motherlode* (13N/26W) soviele *Oxium Blobs,* wie man tragen kann und geht dann zurück zum *Trading Post* (52N/112E).

Dem Anführer der Truppe gibt man so viele *Oxium Blobs,* bis dessen Inventar komplett gefüllt ist, notfalls auch mit anderen Gegenständen. Nun spricht man Buffalo auf *TRADE* an, und er wird die gewünschten Gegenstände einfach auf den Boden legen, ohne eine Bezahlung dafür zu nehmen.

So ein erlegter *Creeping Cactus* bringt 45 Punkte und ist ganz gut geeignet, um Erfahrung zu sammeln. Dazu stattet man ein Partymitglied mit einer *Elephant Rifle* und ausreichend Munition aus und begibt sich zur Brücke bei 23S/122W. Dort schaltet man den entsprechenden Charakter in den Solo-Modus und geht nach 15S/117W. Dort gibt es reichlich Material zum Erlegen, man sollte aber auf den Sicherheitsabstand achten.

(Das ganze Spielchen ist natürlich mit allen Charakteren zu wiederholen.) ■

Stefan Weber

Dragon Spirit

Drückt man auf der PC-Engine abwechselnd die beiden Feuerknöpfe bis ein Piepston ertönt und wartet dann mit dem Drücken von *Run* solange, bis die Demo beginnt, kann man mit *Continues* spielen. ■

Sven Tornow

Ports of Call

Man beginne ein neues Spiel und kaufe sich vier Billigst-Schiffe und belege sie mit gut zu merkenden Namen. Danach speichere man und beende das Spiel. Nun schaut man sich den Spielstand mit einem Diskettenmonitor genauer an und sucht nach den Namen der Schiffe. Dort steht 3 Bytes nach dem Namen der Wert 07h, ersetzt man diesen Wert auf 01h und speichert die Änderung, so sind die Schiffchen gehörig gewachsen. ■

Thomas Walch

Thayer's Quest

Hier ist die Komplettlösung für dieses Laserdisc-Game, oder besser: einer von vielen Lösungswegen. Angegeben sind die jeweils zu drückenden Tasten, bei Verwendung einer amerikanischen Tastatur ist statt „Z" natürlich das „Y" zu betätigen.

Auf Seite A das Spiel mit „1" starten, danach die folgenden Tasten:
1-3-2-3-2H-4-1-C-1-K-C-4-1-2-W-4-2-3-1-Z-2-1-1.

Weiter geht es auf Seite B:
2-1-J-2-W-2-4-2-J-3-4-4-J-3-4-4-4-3-2-1-3-4-3-2-3-3-R-1-R-3-1-1-2-A-1-E-3-1-3-E-1-2-4-4-2-S-2-G-3-1-1-2-A-2-3-4-2-1-3-G-2-3-2-3-2-4-2-A-2-3-X-2.

Alles klar? Viel Spaß beim Auswendiglernen! ■

K.K. & A.F.

Wonderboy

Wenn man im Titelbild das Steuerkreuz des Game Gear nach unten drückt und Start drückt, kann man das Level mit dem Joypad wählen. ■

Robert Fissler

Leander

Die Paßwörter dürften auf allen Systemen *ZXSP* und *LVFT* lauten. Und hier noch einige Hinweise, die das Überleben wesentlich erleichtern:

Den Drachen in Welt 1.3 tötet man am besten mit der Superwaffe (Feuerknopf halten und Joystick nach unten). Solange man den Feuerknopf gedrückt hält, kann man mit Leander ganz normal weitergehen, sobald man ihn jedoch losläßt, entlädt sich die gesamte Energie auf den Gegner. Dabei muß man zwar ein Leben opfern, alle anderen Methoden sind jedoch noch verlustreicher. Alle anderen Drachen im Spiel kann man mit ein paar gezielten Schlägen auf den Kopf erledigen. Es ist allerdings ratsam, einen Drachen nur dann anzugreifen, wenn er seinen Hals gestreckt hat.

Der Endgegner der letzten Welt läßt sich wie folgt beseitigen, vorausgesetzt, man hat noch zwei Leben übrig: Zuerst solange auf den Kopf dreschen, bis er ausgeschaltet ist, ebenso verfährt man mit dem Schwanzende. Danach ein paar Schritte näher an das Auge in der Körpermitte herangehen und im Sprung danach schlagen.

Der versteckte Höhleneingang der Welt 2.3 kommt zum Vorschein, wenn man von links gegen die mittlere der drei Figuren schlägt. Das Wasser in der ganzen zweiten Welt ist nur auf seinem Höchststand und einen Zentimeter darunter gefährlich.

In dem Abschnitt, in dem man daran erinnert wird, daß sich manche Steine verschieben lassen, geht man zuerst den linken Wasserfall hoch und stellt sich unter den linken der beiden obersten Steine. Im Sprung schlägt man dann gegen den rechten Stein und verschiebt ihn, soweit es geht. Danach geht man den rechten Wasserfall hinauf (Vorsicht, einige Steine verschwinden kurz unter dem Wasser) und dann links in den Gang. Geht man dort weiter, gelangt man über den Teleporter in den nächsten Abschnitt - wenn man den Schlüssel hat.

Die dritte Welt ist eigentlich die einfachste! Probleme gibt es nur in den letzten drei Abschnitten.

Der wiederbelebte Otter in Welt 3.6 kann nur ohne Verluste erledigt werden, wenn man direkt am Anfang ein Leben opfert: Wenn sich der Otter zurückzieht, springt man in seine Höhle und geht durch ihn hindurch. Nach dem Verlust eines Lebens nutzt man den Schutzschild zu Beginn des neuen, um sich hinter dem Otter aufzubauen. Mit etwas Geduld und einigen Schwerthieben wird das Biest zerstört und die Eintrittskarte für den nächsten Abschnitt freigesetzt.

Die Welt 3.7 beherbergt den größten Endgegner im gesamten Spiel. Er ist anscheinend nur zu besiegen, indem man drei Leben opfert. Dazu stellt man sich auf ein Plattförmchen über diesem Kerl, aktiviert die Superwaffe und springt in den Tod: Sobald auch nur der Kopf des Monsters zu sehen ist, läßt man den Feuerknopf los, wobei der Joystick nach rechts gehalten werden muß, damit man nicht im Fallen sein nächstes Leben in den Speeren aushaucht. Nachdem man das Spielchen zweimal wiederholt und das Monster sein Leben ausgehaucht hat, schwebt das sagenumwobene Schwert frei im Raum. Also her damit und ab nach links zum Teleporter.

Thanatos wartet schon. Ihn zu besiegen ist nicht gerade die leichteste Übung im Spiel. Geschickte Ausweichmanöver sind nötig, und Thanatos ist nur zu verletzen, wenn er blau anläuft. Für diesen letzten Kampf sollte man mindestens noch ein Continue übrig haben. ■

Andre Kranz

Knight Rider

Im ersten Bild das Joypad der PC-Engine nach unten und *Select* drücken, und man kommt in ein Soundmenü. ■

Sven Tornow

Steigenberger Hotelmanager

Man sollte nicht sofort, wenn das nötige Geld dafür da ist, ein besseres Hotel kaufen. Denn am Anfang muß man damit rechnen, Verluste zu machen, da das Hotel noch nicht so bekannt ist oder nur wenige Extras hat. Je länger man bei einem gut laufenden Hotel bleibt, desto besser ist die Ausgangsposition. ■

Daniel Halema

Will man der lästigen Renovierung eines Hotels bei 74 % entgehen, so sollte man das Spiel speichern und Reset drücken. Dann beginnt man ein neues Spiel und lädt den alten Stand wieder ein. Siehe da, der Hotelwert beträgt wieder 99 % und das Hotelalter ist wieder auf den Anfangswert gesunken. (Diese Prozedur ist auch beim Verkauf eines Hotels zu empfehlen, da dessen Wert dann steigt.) ■

C.H. & R.M.

Megafortress

Der folgende Flugplan bezieht sich auf die letzte Mission *Flight of the Old Dog*, die selbst bei Kenntnis der Romanvorlage nur sehr schwer zu bestehen ist.

Nach dem Intro erscheint die Pilotenkanzel. Ab jetzt muß jeder Schritt schnell und überlegt ausgeführt werden, damit man nicht schon im Hangar zerbombt wird. Man startet die Maschinen, zieht die Bremsen an und bringt die Maschinen auf vollen Schub. Während sich die Hangartore öffnen hat man genug Zeit, mit der OW-Station eine MiG zu erfassen, die einen sofort in der Luft angreift, wenn man sie nicht zerstört. Dann umschalten zum Piloten und die Bremsen lösen, sobald die Hangartore zu zwei Dritteln geöffnet sind. Sobald man sich in der Luft befindet, sollte man sofort eine AIM-120C abschießen.

Nachdem die MiG zerstört ist, Kurs West einschlagen. Man sollte jetzt alle Navigationslichter und Radar ausschalten und den TAC auf

108 einstellen, aber noch nicht einschalten. Nach einigen Flugminuten erscheint ein Zwischenbild, und man befindet sich vor der Westküste der USA bei Seattle. Da sich hier der erste Wegpunkt befindet, fragt das Programm die zwei fehlenden Ziffern für den Funk ab. Nach deren Eingabe meldet sich Seattle Tower. Es folgt eine weitere Meldung. Jetzt Funk ausschalten und die Maschine in einen Sturzflug bringen, der künstliche Horizont sollte hierbei mindestens auf -57 stehen. Alle Meldungen kann man jetzt ignorieren. Wenn der Höhenmesser in den Bereich zwischen 11.000 und 10.000 Fuß kommt, den TAC einschalten, die Maschine fängt sich dann automatisch wieder. Nachdem das Seattle-Radar den Kontakt zum Flugzeug verloren hat, Kurs West einschlagen und TAC ausschalten.

Nach einem weiteren Zwischenbild befindet man sich vor den Aleuten-Inseln. Den Autopilot anschalten, nach kurzer Zeit bekommt man Radarkontakt mit einem Tanker. Da man ohne Funkkennung fliegt, verweigert der Captain das Auftanken. Nachdem man in der OW-Station das Radar eingeschaltet hat, wird der Captain jedoch freundlich und das Auftanken kann beginnen. Nach Beendigung des Tankvorgangs befindet man sich über den Attu-Inseln. Bei der NAV-Station kann man jetzt fünf Wegpunkte erkennen, deren Einhaltung jedoch Selbstmord wäre.

Daher sollte man nach dem Zwischenbild „Auf nach Kamschatka" sofort Kurs 45 Grad Nord-Ost einschlagen, auf 150 Fuß Höhe gehen und das TAC ausschalten. So kann man alle Suchradare der UdSSR unterfliegen.

Bei der NAV-Station sollte man jetzt die Laser-Basis ausmachen und von Süden direkt anfliegen. Die Maschinen auf 60 % drosseln, Reichweite des Radars auf 75 stellen und den Displaymodus auf Signal stellen. Man kann jetzt kurzfristig das Suchradar einschalten, um die Launcher und Radare um die Basis herum anzuvisieren und entsprechend zu bombardieren. Achtung: Einige Launcher haben kein eigenes Radar, daher sollte man sich das Ziel vor Abschuß der AGM-88A extern anschauen, um keine Raketen zu verschwenden. Die komplette Bombardierung zu erklären, wäre an dieser Stelle zu umfangreich. Da sich die vorgeschriebenen Ziele jedoch alle an derselben Stelle befinden, kann man sie mit einigem Geschick zerstören, ohne dabei feindliche MiGs auf sich zu ziehen. Jeder Abschuß sollte genau überlegt und durchgeführt werden. Eine verschwendete Rakete kann schon eine zuviel sein.

Wenn alle Ziele vernichtet sind, Kurs Ost einschlagen und auf der NAV-Station die Basis Anadyr suchen. Wenn man sich südlich von ihr befindet, Kurs Nord einschlagen und direkt anfliegen. Jetzt muß nochmals die Luftabwehr ausgeschaltet werden, damit man auf dem Flugplatz Anadyr landen kann. Ist dies getan, so erscheint ein letztes Zwischenbild, man wird befördert und die Mission ist beendet.

Vor dem Start der Mission sollte man die Bewaffnung wie folgt ändern: Tragfläche 1 und 2: je 6 AGM-88A und 3 AIM-120C, Bombenschacht 1: 3 Rockeye-II, 2 AGM-130, 4 AGM-88A, Bombenschacht 2: 9 AGM-84E. ■

Stefan Wohltmann

The Adventures of Robin Hood

Hier sind noch einige zusätzliche Hinweise zu Robin, und zwar zu dem der Firma Millennium. (Der gleichnamige Kollege aus dem Hause Sierra gibt sich in der Special 15 in Form einer Komplettlösung die Ehre.)

Bruder Tuck gewinnt man wie folgt für sein Team: Nachdem Tuck die Spenden aus dem Schloß geholt hat, überfällt man ihn auf dem Rückweg. Nach dem Raub spricht man ihn an, und schon ist er voll dabei und gibt auch eine Kutte, mit der man sich tarnen kann.

Den Schwan in der Stadt kann man in einem günstigen Moment erlegen, er hinterläßt eine Feder, mit der man das Land anschauen kann, ohne sich die Füße wundzulaufen. So kann man auch die Wiederbelebungspilze suchen. Sie sehen aus wie ein Ring aus grauen Steinen und holen einen Toten wieder ins Leben zurück.

Wenn man sich mit dem Drachen, der von Zeit zu Zeit die Gegend unsicher macht, unterhält und ihm den Dorn aus der Pfote zieht, erhält man die Fähigkeit, tödliche Blitze zu verschleudern. ■

Mark Elschanawany

Another World

Wir beginnen in einem Wasserbecken, das wir schnell verlassen und nach rechts laufen, wobei wir alles zertreten, was da so auf dem Boden liegt, dabei immer den Löwen im Auge behalten. Ist dieser im Bild, so springen wir nach links auf die Liane, die uns ein Stück hinter den Löwen bringt, jetzt ganz nach rechts rennen. Ein Strahl tötet das Tier, allerdings kommen auch wir nicht ganz ungeschoren davon.

Aus der Betäubung erwacht, finden wir uns zusammen mit einem Leidensgenossen in einem Käfig hoch über dem Boden. Um frei zu kommen, schaukeln wir nach rechts und links, bis das Seil reißt und der Käfig auf die Wache fällt, die dabei ihre Waffe verliert. Wir heben die Waffe auf und rennen nach rechts, immer unserem Freund nach. Während wir die Wachen in Schach halten, öffnet unser Freund die Tür. Sobald dies geschafft ist, können wir nach oben fahren und den Blick auf die Stadt genießen. Da dort aber wenig los ist, fahren wir ganz nach unten und zerstören den Türmechanismus. Ist er zerstört, geht es einen Stock höher zu der geschlossenen Tür, die wir sprengen.

Nun rennen wir zusammen mit unserem Freund durch die offene Tür nach unten und nach links, dann nach oben. Für einen Moment geht es nicht weiter, aber unser Freund öffnet eine Bodenplatte und wir springen sofort in das Loch. Nun rollen wir uns zuerst nach links, dann dreimal nach rechts und nochmals links. Stehen wir wieder auf festem Boden, wenden wir uns den drei Mauern rechts zu und sprengen sie. Nun nach links in den Energieraum und wieder raus. Wir laufen nach rechts ins Freie und schalten die Wache aus. Am Abgrund springen wir auf den Sockel und sprengen die Wand auf.

Es geht nach unten und wir stehen in einem Höhleneingang. Zuerst laufen wir ganz nach rechts und sprengen die Steinplatte, dann geht es nach links und nach unten, wo wir auf einem dreieckigen Stein landen. Jetzt laufen wir nach rechts an die Stelle, an der ein Skelett liegt. Nun einen weiten Sprung nach rechts, Vorsicht ist geboten. Weiter geht es nach rechts, ist man den Steinen entkommen, geht es ein Stück nach links oben. Den Fleischfresser an der Decke rechts abschießen, ist er erledigt, geht es mit großen Sprüngen über

die Fleischfresser nach rechts zu einer Steinplatte, die wir sprengen. Jetzt den Weg zurück bis zu dem Punkt, wo die Steine von der Decke fallen. Wir gehen nach links oben und achten auf den roten Vogel, der nach links fliegt und von dem Fleischfresser an der Decke gefangen wird – besser er, als wir. Am Wegende machen wir einen weiten Sprung und halten uns an dem Stein an der Decke fest. Jetzt hangeln wir uns von Stein zu Stein nach links und landen auf dem dreieckigen Stein. Nun laufen wir auf dem Stein nach links und schießen auf den Stein, der mit einem Knall umfällt. Nun können wir nach oben und dann nach rechts laufen.

Nun muß alles ganz schnell gehen. Am Wasserbasin sprengen wir aus sicherer Entfernung die Wand, die das Wasser hält.

Jetzt rennen wir, vom Wasser verfolgt, ganz nach links auf die kleine Steinplatte, der Wasserdruck drückt uns mit der Steinplatte nach oben, und wir können nach rechts laufen. Es geht weiter an der Treppe vorbei und an den jetzt stillgelegten Wassertreppen bis zu den drei Leuchtern an der Decke. Den ersten schießen wir ab, was unserem Freund sehr hilft, und die Wache erledigen wir auch gleich. Jetzt nach rechts und die Treppe rauf bis kurz vor die Tür.

Wenn diese aufgeht, warten wir, bis die Wache einen Energieball in unsere Richtung schickt. Ist er auf dem Weg, machen wir einen Schritt zurück, die Türe schließt sich und die Wache wird nach den Gesetzen der Reflektion geröstet. Jetzt können wir beruhigt in diesen Raum und sprengen die Tür hinter dem Schutzschild der Wache und laufen nach rechts.

Ein kurzer Besuch im Energieraum, und es geht weiter nach rechts bis zu den drei grünen Kugeln. Wir schießen im Knien einige Male auf die Kugeln, bis die eine nach unten fällt und die anderen sich nicht mehr bewegen. Nun gehts nach links bis zur Treppe.

Unten angekommen laufen wir nach rechts, werden mit einem Faustschlag empfangen und verlieren unsere Waffe. Wenn uns die Wache hoch hält, treten wir gezielt zu und sie läßt uns fallen. Ein Griff nach der Waffe und ein Schuß nach der Wache, und auch diese Situation ist überstanden. Jetzt rennen wir nach rechts und ignorieren die beiden Wachen ganz einfach. In das Wasserbecken gesprungen, nach unten und dann nsch links getaucht, und wir sind an der Stelle mit zwei Gängen nach oben und einem Gang nach unten angekommen.

Wir nehmen zunächst den linken oberen Gang für eine Portion Atemluft, sonst schaffen wir's nicht. Jetzt geht es ganz nach unten, in der Höhle zerstören wir die Leitung, danach geht es nach oben, vorbei an der Wache, die von der grünen Kugel erschlagen wurde, und in das Loch im Boden. Unten schnell die rechte Türe im Knien aufsprengen, ganz nach rechts zur Öffnung in der Decke rennen, unter ihr hinknien und die Wachen unter Beschuß nehmen, bis uns unser Freund die rettende Hand reicht.

Zusammen besteigen wir ein Raumschiff und fahren zum Start in eine Arena. Auf der Konsole leuchtet ein blauer Knopf auf, den wir drücken, dann den Knopf darunter und eine neue Konsole erscheint. Mit dem roten Knopf können Raketen abgeschossen werden, für uns ist der links daneben wichtig, da er uns ins nächste Level führt.

Im Badehaus rennen wir sofort nach rechts und erledigen die vier Wachen. Nach einigen Schritten explodiert der Boden unter unseren Füßen und wir stürzen nach unten.

Eine rettende Hand zieht uns nach oben, aber zu früh gefreut, denn es ist die Hand einer Wache, die uns nach der Rettung noch fürchterlich mißhandelt. Aber während sich unser Freund um die Wache kümmert, kriechen wir nach rechts zu den Hebeln und warten, bis die Wache auf uns zukommt. Ist sie genau in der Mitte des Raumes, ziehen wir den ersten Hebel und gleich danach den zweiten. Jetzt schnell rückwärts in den Traktorstrahl kriechen, dann nach rechts und – geschafft.

Hier noch die Codes für die einzelnen Abschnitte:
EDJI, HICI, FLLD, LIBC, CCAL, EDIL, FADK, KCIJ, LDIJ, LALD, LFEK. ■

Stephan Hartmann

Castlevania IV

Hier sind die Levelcodes für das Super Famicom. Es ist zu beachten, daß der jeweilige Name eingegeben werden muß, damit der abgebildete Code gültig ist.

Und noch ein Tip für den absoluten Endgegner: Nicht gleich die Treppe nach oben nehmen, sondern nach links ins Leere springen. Dort ist eine unsichtbare Treppe, an deren Ende 99 Extraschüsse und jede Menge Extras warten. Dracula ist somit fast kein Problem mehr – allerdings nur fast! ■

Günter Majer

GUE

Herz			
Axt			Herz
	Axt		
Kiste			

GUE

Herz			Axt
Axt			Herz
	Axt		
Herz			

GUE

Herz			Kiste
Axt	Kiste		Herz
	Herz		Axt

GUE

Herz			
Axt			Herz
	Axt		Axt
Kiste	Axt		

GUE

Herz			Herz
Axt	Herz		Herz
			Kiste
	Axt		

GUE

Herz			
Axt	Kiste		Herz
	Herz		Kiste
Kiste	Kiste		

DIETER

Kiste			Herz
Axt	Kiste		Herz
	Axt		Kiste
Herz	Kiste		

DIETER

Kiste			Axt
Axt	Herz		Herz
	Kiste		Herz
Axt	Herz		

DIETER

Kiste			Kiste
Axt			Herz
	Herz		Herz
Herz	Herz		

DIETER

Herz			
Axt	Kiste		Herz
	Axt		
		Axt	

Das Erbe

Hier ist die Komplettlösung zu diesem Öko-Adventure.

Zuerst geht man ins Haus hinein und durchsucht die linke obere Schublade. Daraus entnimmt man das Telefonbuch und schließt die Schublade wieder. Dann untersucht man das Foto und liest es, anschließend geht man in die Küche und spült die Teller. nachdem sie sauber sind, nimmt man den Schneebesen von der Wand und die Schüssel aus dem Backofen und geht die Treppe hoch. Dort benutzt man als erstes die Heizung und liest die Pinwand. Danach öffnet man die blaue Box über dem Telefon und nimmt sich das Geld. Anschließend liest man das Telefonbuch und merkt sich die Nummern - eine Liste mit Hinweisen für die einzelnen Gespräche befindet sich auch am Ende dieser Lösung.

Nachdem alle angerufen wurden, legt man wieder auf und benutzt das Kabel von der Tastatur mit dem Computer. Dann benutzt man den Computer und wählt die Nummer 3 des Hauptmenüs, dann die Nummer 2 und anschließend wieder im Hauptmenü die Nummer 2 und nochmals 2. Nachdem alles gemacht wurde, wählt man 0, um BTX zu verlassen. Jetzt geht man aus dem Haus, öffnet das Fahrrad mit der Nummer 007 und benutzt die Luftpumpe mit dem Fahrrad. Jetzt ist das Fahrrad startklar, und man benutzt es.

Nach kurzer Zeit ist man bei Billi's Burger Bar angekommen, schiebt sich etwas zwischen die Kiemen und macht sich wieder auf den Heimweg. Nun benutzt man die Bushaltestelle und fährt zu Möbel Göbel. Dort kauft man den Glastisch, den ersten Sessel von rechts, den ersten Kühlschrank von rechts und vom zweiten Bett von rechts nur das Gestell, nicht aber die Matraze. Dann nimmt man sich noch den Kugelschreiber und verläßt den Laden.

Jetzt geht man ganz nach rechts in Inges Lebensmittelgeschäft. Dort untersucht man alles, bevor man es kauft. Genommen werden dann im einzelnen recyceltes Altpapier mit Umweltengel, flüssige Schlagsahne und den CO2-Löscher. Zuletzt betätigt man die Klingel, nimmt die Briefmarke mit und fährt mit dem Bus nach Hause.

Wieder daheim, benutzt man zunächst den Grashaufen mit dem Kompost hinter dem Baum und pflückt sich ein paar Erdbeeren. Hinterher fährt man mit dem Bus zum Waschsalon, nicht zur chemischen Reinigung. Dort benutzt man die Waschmaschine und nimmt sich die Broschüre auf der linken Waschmaschine mit. Mit dem Bus geht es dann wieder in Richtung Heimat.

In der Küche benutzt man die Schüssel mit dem Schneebesen, der Sahne und den Erdbeeren. Anschließend benutzt man Briefmarke, Briefpapier und Kugelschreiber, den Brief bringt man mit dem Fahrrad zum Briefkasten. Kommt man zurück, so steht ein Typ vor dem Haus, den man genauer untersucht. Hat man alles richtig gemacht, bekommt man den Scheck über die drei Millionen und hat das Herz von Lolita erobert.

Und hier noch die Telefonnummern und die richtigen Antworten:

Heizung-Kundendienst: 42031, ja, nein, ja, ja, ja.

Malermeister Braun: 57512, nein, ja.

Abfallentsorgung Rens: 60700, nein, ja.

Flaschnerei Waldmann: 66381.

Lolita: 690815. ■

Dirk Nadenau

Hudson Hawk

Im Titelbild auf dem Amiga *Science Fiction* eingeben, und fertig ist der Cheat ■

Dirk Sanke

Während der Nachlade-Meldung einfach mit *Run/Stop* in den Pausenmodus gehen, und man hat hinterher auf dem C-64 unbegrenzte Leben zur Verfügung. ■

Georg Stumpf

DIE ASM-UMFRAGE

Jaaa, Freunde der Nacht, es ist wieder soweit! Wir wollen's wissen! Wie war das Software-Jahr '91? Wer konnte gefallen, wer trat am kräftigsten ins Fettnäpfchen? Daß Ihr für die Beantwortung dieser Fragen nicht leer ausgehen sollt, versteht sich ja von selbst: Unter allen Einsendern verlosen wir fünf völlig kostenfreie ASM-Jahresabos. Aber, schreibt bitte ordentlich, ja?.

1 **Bestes Programm des Jahres (allgemein)**

Das Programm, das einfach nichts zu wünschen ließ. Ein Titel, bei dem man sagt 'Super, besser geht's nicht!'

2 **Bestes Action-Programm 1991**

Falls Sie jetzt ein nervöses Wrack sein sollten, welches Programm war dafür verantwortlich?

3 **Schlechtestes Action-Programm 1991**

Falls Sie sich jetzt noch über diese völlig eklatante Fehlinvestition ärgern, schreiben Sie den Namen des Programms ins Kästchen!

4 **Bestes Adventure 1991**

Grafik, Story, Spannung, Atmosphäre, Eingabemöglichkeiten, Aufbau – alles korrekt. Das Adventure des Jahres!

5 **Schlechtestes Adventure 1991**

Teuer, langweilig, amateurhaft aufgemacht, lieblos, leblos, lustlos – das Frust-Adventure schlechthin.

6 **Bestes Sportprogramm 1991**

Spiel, Spaß, Spannung, besonders mit mehr als einem Spieler. Welches Programm bot das 1991?

7 **Schlechtestes Sportprogramm 1991**

Lächerliche Animationen, unpräzise Steuerung, jämmerlicher Sound – der versoftete Ben Johnson.

8 Bestes Strategie-/Simulationsspiel 1991

Welches Game dieser Genres löcherte Ihnen 1991 am meisten den Schädel? Bitte hinschreiben!

9 Schlechtestes Strategie-/Simulationsspiel 1991

Auf die Riesen-Werbekampagne folgte ein Mega-Flop. Wie hieß dieses Programm Ihrer Meinung nach?

10 Bestes Software-Haus 1991

Software-Schlamper gibt es wie Sand am Meer. Wie hieß die Firma, die 1991 einfach besser war?

11 Schlechtestes Software-Haus 1991

Ja, und wie nannten sich diese totalen Anfänger, diese Leute, die nie etwas lernen werden, wer war's?

12 Firma mit dem besten Service

Kratzige Telefondamen, lahmer Versand, unfreundlicher Reklamationsdienst, ständige Ausfälle. Welche Firma war anders? Wo kaufen Sie am liebsten Ihre Software?

13 Beste/r Computer/Konsole 1991

Welches System ist 1991 Ihres Erachtens am besten gefahren? Es muß nicht Ihr eigenes sein. Was hätten sie am liebsten zu Hause?

14 Programm, das Sie am meisten enttäuscht hat

Jetzt können Sie Dampf ablassen! Welches Programm hielt nichts von dem, was es versprach? Riesen-Pakkung, nichts dahinter, Floppo gigante!

So, und jetzt müssen Sie diese Seite ausschneiden/kopieren, in einen Umschlag stecken und an ASM, Umfrage '91, Postfach 870, 3440 Eschwege, schicken, und das Ganze bis zum 1. März (Datum des Poststempels)! Die Einsender von später abgestempelten Bögen, sowie alle, die ihren Absender vergessen oder zu krakelig schreiben, werden kostenpflichtig abgeschleppt!

Name/Adresse ____________________

____

____

Computersystem ____________________

Alter ____________________

ASM 03/92

HINT HUNT

Die Fragen . . .

The Killing Game Show

Frank hat so seine Probleme mit Level 3, Sektion 2. Obwohl er alle Diamanten eingesammelt hat, kommt die oberste Kette nicht weit genug herunter, um dranspringen zu können. Was ist in diesem Level noch zu tun? Oder muß beim Betätigen der Schalter und Schlösser eine gewisse Reihenfolge eingehalten werden? ■

Turrican I

André sucht den Ausgang aus Level 1.3. ■

Alien Breed

Andreas sucht einen Cheat für die Amiga-Version, damit er es mal etwas weiter als bis zur Mitte des zweiten Levels schafft. ■

Aliens

Ripley hat auf dem C-64 Probleme bei der fünften Mission: Nach der Befreiung des Mädchens ist an dem Riesenalien einfach nicht vorbeizukommen. Oder doch? ■

Terminator II

Drei Fragen von einem namenlosen Leser zur Amiga-Version:

Gibt es im fünften Level, wo man das zerschossene Gesicht des Terminators zusammenflicken muß, eine bestimmte Kombination, um die volle Energie zu erhalten?

Gibt es im Stahlwerk in Level 8 eine bestimmte Schlagkombination, um den T1000 zu besiegen?

Wer kennt einen Cheat zur Levelanwahl oder für unendliche Energie? ■

Elvira

Jans Exemplar für den ST verhält sich recht merkwürdig: Benutzt man das Seil, um in den Burggraben zu steigen, verlangt das Programm nach einer Diskette Nummer 0, die es allerdings nicht gibt. Zwar akzeptiert das Programm auch die Diskette 5, allerdings kommt man dann später nicht mehr auf die Burgmauer zurück. Ein Umtausch beim Hersteller brachte bislang keine Besserung. Kann ein Leser weiterhelfen? ■

Monkey Island 1

Hier sind immer noch jede Menge Fragen offen, wie es scheint.

Jens, Reini und Michael haben so ihre Probleme mit den Kanibalen, Thomas hätte dagegen ganz gern den Schlüssel auf dem Geisterschiff. ■

(Das Einfachste zuerst: Den Schlüssel angelt man sich mit dem magnetischen Kompaß. Zum Thema Kanibalismus ein Kurzdurchlauf, allerdings ohne Gewähr:

Zum Affenkopf gelangt man, wenn man den Affen mit fünf Bananen gefüttert hat – von da an folgt er einem, macht alles nach und hält auch das Tor zum Affenkopf auf. Dort kann man eine kleine Statue mitnehmen, die bei den Kanibalen gegen den Bananenpflücker eingetauscht werden kann, für den man wiederum von Herman den Schlüssel für den Affenkopf erhält. Den Kopf des Navigators erhält man, wenn man den Kanibalen eine bestimmte Broschüre gibt – „How to get ahead. . . . " in der englischen Version oder „Einen kühlen Kopf. . . . " in der deutschen.)

Monkey Island 2

Ingmar fragt sich, wie man beim Wettspucken gewinnen kann, wie man Kate zur Schatzsuche überredet und wie man beim Wettsaufen gewinnt. ■

(Alles kein Problem: Beim Wettspucken muß man sich etwas Doping gönnen: Dazu auf Scabb Island in der Bar jeweils einen Drink kaufen und anschließend den gelben und den blauen Drink zu einem grünen zusammenmixen. Nachdem die Fähnchen umgesteckt sind, sollte man vor jedem Spucken mit dem Strohhalm einen Schluck der grünen Brühe trinken – und etwa nach dem dritten Versuch Erfolg haben. Hinterher hat man auch bei Kate Erfolg, die läßt sich nämlich nur mit dem Geld überreden, das man beim Händler für die erspuckte Trophäe bekommt.

Das Wettsaufen kann man nur bestehen, wenn man den Grogersatz hat. Allerdings hat Kate den ganzen Vorrat aufgekauft, so daß man nur auf Umwegen an ihn herankommt. Dazu begibt man sich nach Phatt Island und klebt das Flugblatt mit Kates Bild über den eigenen Steckbrief. Nun wird Kate verhaftet und wenn man sie aus dem Gefängnis befreit, findet man dort einen Umschlag, in dem eine Flasche des Pseudo-Grogs ist. Später braucht man dann nur noch den echten Grog in den Blumentopf zu schütten und den Krug mit dem Ersatzbölkstoff zu füllen.

Übrigens: Ich habe es mir nicht nehmen lassen, für die ASM Special 15 eine Komplettlösung zu schreiben. Holt sie Euch!)

Larry II

M. H. sucht verzweifelt nach dem Passport, Martin dagegen fühlt sich von den Stewardessen belästigt und Tim fehlen die richtigen Worte, um das bombige Finale einzuleiten. ■

(Den Passport findet Larry in einem der Mülleimer bei seinem (ehemaligen) Heim, die Belästigung sollte aufhören, nachdem Larry seinen Sitznachbarn mit Lesestoff versorgt und die Airsick Bag aus der Sitzablage genommen hat. Die Zauberworte lauten, wenn ich mich recht erinnere, USE AIRSICK BAG WITH HAIR REJUVENATOR, LIGHT MATCHES, DROP – der richtige Standpunkt sei vorausgesetzt.)

Rolling Thunder

Holger sucht einen Cheat. ■

Ultima I-II

Ich habe mit Erstaunen festgestellt, daß wir keine Lösungen zu den beiden ersten Teilen von Ultima haben. Wer etwas in dieser Richtung anzubieten hat, der möge sich bitte telefonisch melden. ■

Goldrush

Marc weiß nicht, wie man in Fort Sutter das Maultier des Bruders erhält. ■

(Man muß das eigene Maultier zunächst mit dem Brandeisen kennzeichnen, mit ihm den Stall betreten und dann das andere Tier mit dem entsprechenden Brandmal suchen.)

King's Quest III

Michael hat Probleme bei der Verzauberung des Zauberers. ■

(Wenn ich mich noch recht erinnere, muß man nur diesen Katzenzauberkeks zurechtzaubern und das zerkrümelte Cookie dann ganz einfach ins Abendessen des Zauberers schütten.)

Larry III

Obiger Martin fragt sich auch, wie man mit der Aerobic-Lady anbändelt. ■

(Indem man ihr gut trainiert und frisch gewaschen Hilfe bei ihrem Video anbietet.)

Mörder auf dem Mississippi

Trotz ihres zarten Alters plagt sich Nadine schon 10.000 Jahre mit diesem Adventure. Kann jemand mit Tips oder einer Komplettlösung helfen? ■

... und ein paar Antworten

Hitchhiker's Guide ...

Hier ist die gewünschte Starthilfe für *Beeblebrox* Mayer:

Um etwas zu sehen, schaltet man erst einmal das Licht ein und steht auf, dann nimmt man seinen Bademantel und zieht ihn an. In der Tasche findet man glücklicherweise auch eine Tablette gegen das Unwohlsein, die man einnimmt. Nun nimmt man noch sicherheitshalber die Zahnbürste und den Schraubenzieher mit und verläßt das Haus. Die Post auf der Veranda nimmt man auch noch mit, dann geht man den Pfad hinunter und legt sich den nahenden Bulldozern in den Weg. Den zahlreichen Warnungen Mr. Prossers zum Trotz bleibt man liegen und wartet, bis Ford Prefect auftaucht und und einem ein Handtuch anbietet. Von hier aus sollte man allein weiterkommen.

Noch ein kleiner Hinweis: Auch wenn es sich bei der Post auf der Veranda nur um Reklame handelt, sollte man sie doch mitschleppen, sie erweist sich später als sehr hilfreich, wenn man einen ordnungsliebenden Androiden überlisten will. ■

Timm Püller

Phantasy Star

Das Raumschiff *Luveno* findet man, indem man Dr. Luveno dreimal hintereinander in seinem Gefängnis südlich von Gothic aufsucht. Jetzt muß man den Assistenten von Dr. Luveno in der Abzweigung im kleinen Geheimgang zwischen Gothic und dem Flughafen besuchen. Anschließend verläßt man in Gothic das Fort und geht über den Küstenweg um die Südspitze. Weiter im Norden stößt man auf ein Lavafeld, das zügig zu durchqueren ist. Dahinter findet man die zerfallende Stadt Bortevo und einen Dungeon. Wenn man den Dungeon durchquert und sich in Abin das *Polymtrl* kauft und dieses in Bortevo über den Schrotthaufen in dem Haus mit der blauen Tür gießt, erhält man den *Hapsby*. Jetzt geht es zurück nach Gothic, wo sich Dr. Luveno in einem Haus eingenistet hat. Wenn man ihn jetzt aufsucht, läßt einen der Mönch vorbei und das Flugzeug steht bereit.

Um an den Wachen vorbeizukommen, benötigt man einen *Road Pass*. Man erhält ihn, indem man in Scion dreimal in den *Second-Hand-Shop* geht und *Secrets* anfordert.

Einen *Tuner* gibt es meines Wissens leider nicht.

Der *Laconian Pot* wird benötigt, um später *Laerma*-Nüsse darin zu transportieren, die man in Desoris findet.

Um zu Lassic zu kommen, durchquert man zunächst den Turm von Baya Malay (nördlich von Camincet). Auf dessen Spitze benutzt man das *Prism* und gibt danach Myan die bereits erwähnten Nüsse zu essen. Nun fliegt man mit Myan zu Lassics Insel, sollte ihn aber nicht angreifen, solange alle Waffen und Rüstungen nicht aus *Laconia* bestehen und Alis nicht mindestens 210 Hitpoints hat. Die vorteilhafteste Angriffstaktik: Alis – *Fire,* Myan – *Help* für Noha, Noah – *Wind,* Odin – *Attack* mit Laserpistole. Nach dem Kampf sollte man nochmals den Gouverneur aufsuchen. ■

Malte Detjen

Ultima I

Das gesuchte *Grave of the Lost Soul* befindet sich auf einer nordwestlich der *Lands of Danger and Despair* gelegenen Insel im Westen der *Lands of Lord British* und kann nur mit einem zu kaufenden Schiff erreicht werden. Nach einer erfolgreichen Mission wird man vom König mit zusätzlichen Stärkepunkten belohnt, auch die anderen Inseln sind sehr lohnenswert. ■

Michael Keckeisen

Loom

Höhere Töne für den Zauberstab bekommt man, indem man mehrere Melodien lernt und anwendet, etwa die zum Goldspinnen oder Wäschefärben. Damit sind wir auch schon bei der zweiten Frage, was man mit dem Gold in einem der Dorfzelte machen muß.

Zur Beantwortung muß man etwas weiter ausschweifen: Wenn man aus dem Dorf heraus und nach links in den Wald geht, entdeckt man vier Bäume mit Astlöchern, die noch keine Bedeutung haben. Etwas weiter links sitzt eine Eule auf dem Grabstein, die man verjagen muß, indem man im Gebüsch herumsucht und dabei einen Hasen aufschreckt. Wenn man jetzt alle vier Astlöcher mit der Maus anklickt, erhält man eine neue Melodie, die man auf die Finsternis anwenden muß, sobald man wieder in der Hütte mit dem Gold ist. Der Raum erhellt sich und man sieht nun Stroh neben einem Spinnrad auf dem Boden liegen. Wenn man nun das Spinnrad anklickt, erhält man eine Goldspinn-Melodie, mit der man das Stroh in Gold verwandelt und mit der Umkehrung das Gold wieder zurück in Stroh.

Das Zauberbuch braucht man überhaupt nicht zu benutzen. ■

Tobias Diekers

Last Ninja II

Einen Cheat für den PC gibt es zwar nicht, aber das Tor kann geöffnet werden, indem man sich vor das Tor stellt und den Joystick nach rechts unten bewegt, so, wie man einen Gegenstand aufnimmt. Allerdings muß vorher der Schlüssel aktiviert werden. ■

Jerome Albat

Spirit of Excalibur

Die große Armee aus dem Norden kann geschlagen werden, wenn Sir Lancelot mit seinen Verbündeten in Camelot eingetroffen ist. Sir Lancelot sitzt in einer Burg die erst dann auf dem Spielfeld zu sehen ist, wenn man die Karte in seinem Landsitz in Cardiff gefunden hat. Den Schlüssel dazu gibt es bei einem Mann in Caerwent für ein paar Goldstücke, wo der Mann zu finden ist, verrät die alte Frau in Cardiff für etwas Gold. ■

Björn Kissling

Saint Dragon

Der gesuchte Cheat für den C-64 geht wie folgt: Im Titelbild den Feuerknopf drücken und zu Beginn des ersten Levels fünfmal die Tasten *P* und *Q* gleichzeitig drücken. ■

Jerome Albat

Might & Magic II

Die *Forbidden Forest Cavern* findet sich an den Koordinaten C3 (Kartensektor) 15:0. Daß man den Eingang zu Höhle gefunden hat, merkt man auch an einer „frostigen“ Meldung. ■

Chr. Niederkleine

Crime Wave

Der Roboter ist nur an seinem „Auge“ verwundbar, daher muß man im richtigen Moment springen und eine Rakete abfeuern. Nach etwa vier Treffern sollte das Problem gelöst sein. (Es geht auch mit normaler Munition, dauert dann aber wesentlich länger.) Eine ähnliche Taktik sollte auch beim endgültigen Endgegner angewendet werden. ■

Christian Stock

Island of Lost Hope

Den Ring bekommt man, indem man beim Captain das Steuerrad verschiebt und sich den Ring schnappt, während der Captain den Kurs korrigiert. *(Turn wheel and take ring.)* ■

Xxx

Fantasy World Dizzy

Hier sind die Antworten auf die Fragen von *Dizzyhawk:*

Die Münze bekommt man, indem Dizzy die Ranke hochklettert und dann über die Wolken hüpft. Um eine Ranke zu bekommen, muß man den Dünger in die grüne Bohne stecken und Wasser drübergießen. Den Fahrstuhl setzt man mit dem vierten goldenen Schlüssel in Bewegung, den man in der Verkehrten Welt findet. In diese gelangt man mittels der Brechstange des alten Mannes über den Brunnen. In dem Klumpen Laub befindet sich eine Münze, die man nicht vergessen sollte, ansonsten braucht man das Laub nicht. (Es gibt übrigens zwei Klumpen, einen beim Brunnen und einen bei dem Ei mit der Blume.) ■

Christian Todt

Sun Dog

Ein schneller Weg, um an Geld zu kommen, dabei aber Punkte zu verlieren, ist folgender: Man kaufe im Piratennest *W'orrad* im System *Woremed* im Geschäft einige *Scatterguns* und verkaufe sie auf dem Schwarzmarkt im System *Glory* wieder. ■

Marcel Molitor

Martian Dreams

Das Labor von Kaxishek befindet sich bei 53N/112E. Die grüne Farbe ist zur Lösung des Spiels nicht nötig. Man sollte aber Sarah Bernhardt auf *ROUGE* ansprechen und erhält daraufhin den Auftrag, ihr aus Argyre *rouge berries* zu besorgen. Aus diesen stellt sie dann eine Art Make-Up her, das anstelle der grünen Farbe verwendet wird. ■

Stefan Weber

Interphase

In Level 2 geht man zum rechten *Turntable* nach oben und schickt *Kaf-E* nach rechts, sobald sie sich meldet. Wenn sie das *Pressure Pad* erreicht hat, läuft der Roboter nach oben und wird auf dem *Electrified Floor* zerstört. Der Rest ist einfach, die folgende Karte mag bei der Orientierung helfen. ■

Thorsten Gustav

Corporation

Wir beginnen mit der Auswahl des Charakters. Grundsätzlich ist es egal, mit welcher Figur wir spielen, nur um einen Menschen sollte es sich dabei handeln. Als Zubehör empfiehlt sich folgende Auswahl:

1 x GUN 1
1 x STUN BOMB
1 x COMPUTER
3 x FIRST AID
10 x REFILL
1 x ARMOUR 2

Und schon kann es losgehen, und zwar in Level K.5 rechts unten im Eck, im Aufzug. Auf der rechten Seite des Bildschirms sehen wir unseren Helden samt seiner dargestellten Taschen. Auf der Brust befindet sich ein besonders großes Rechteck, das wir nun anklicken, woraufhin der Computer als Symbol sichtbar werden sollte. Wir schalten ihn ein, indem wir auf das Handsymbol drücken. Jetzt bekommen wir den aktuellen Kartenausschnitt auf dem Screen zu sehen, unseren momentanen Standpunkt zeigt ein blinkender Punkt.

Jetzt verlassen wir den Aufzug und begeben uns nach Norden zu der auf der Karte mit 1 markierten Stelle. Dort finden wir einen Drink, der zur Aufmunterung von Zeit zu Zeit benötigt wird und den wir in unser Inventar aufnehmen. Danach geht es schnellstmöglich wieder zum Aufzug zurück, da dies die einzige Stelle ist, an der wir wirklich sicher sind. Dort angekommen betätigen wir das „Auge", gehen an die Aufzugtür und entdecken dort einen kleinen Schalter für die Aufzugtür. Klicken wir auf die Hand, können wir den Schalter betätigen. In welche Richtung ist egal, Hauptsache, die Türe öffnet sich und wir können den Aufzug als Zwischenlager für unser Inventar nutzen, um das Quadrat im Bereich des Armes frei zu bekommen. Diese Vorarbeit empfiehlt sich, um später das *Lock Pick* ohne größere Verzögerung an der richtigen Stelle griffbereit zu haben.

Level K/1

2 Refill
6 Chemikals
7 Narcotics
▲ Anfangsposition
▲ Endposition

Level K/2

1 Atemmaske einfach
2 Desruptor
3 Power Pack
4 Stun Bomb
▲ Anfangsposition
▲ Endposition

Level K/3

2 Desruptor
3 Power Pack
4 Stun Bomb
5 First Aid
6 Lock-Pick
7 Refill
8 Chemicals
▲ Anfangsposition
☒ Endposition

* Terminal

Level K/4

1 First Aid
2 Refill
3 Power Pack
4 Stun Bomb
5 Elektr. Bauteile
▲ Ausgangspunkt
▲ Endposition
nur mit Lock pick

* Terminal

Level K/5

2 Drink
3 Refill
4 Lock Pick
5 Hologramm
5 Holoscanner
☒ Endposition
▲ Anfangsposition
nur mit Lock pick

* Terminal

Man sollte nichts im Aufzug zurücklassen, denn es ist dann für immer verloren.

Nun gehen wir weiter in Richtung Terminal, das auf der Karte mit einem Stern markiert ist. Auf dem Weg dorthin finden wir im Nebenraum (4) das *Lock Pick,* mit dem wir alle mit Zahlenkombinationen verschlossenen Türen im Gebäude öffnen können, diese sind auf der Karte mit einem symbolischen Schlüssel markiert.

Die bräunlichen Kreaturen auf den Gängen sind keine Gegner, es handelt sich dabei um Spiegelungen, die von einem in der Wand verborgenen Projektor auf den Gang projiziert werden. Sobald man den Projektor zerstört hat, sind auch die Holos verschwunden. Vor dem Raum (I) begeben wir uns in gebückte Haltung und betreten langsam das Zimmer.

Dem dortigen *Security Robot* rufen wir vor seiner Terminierung ein freundliches „Hasta la vista" zu, ähnlich verfahren wir mit dem Kollegen im Nebenzimmer, der das Terminal bewacht.

Am Terminal lassen wir mittels der *ID Card* unsere Sicherheitsstufe erhöhen, um mit dem Aufzug eine neue Etage erreichen zu können. Nun wieder raus in den Gang und ab zum Aufzug in der gegenüberliegenden Ekke. Der wird gerufen, betreten und mit der *ID Card* in Bewegung gesetzt, was uns ins Kellergechoß K.4 führt.

Dort angekommen arbeiten wir uns an Punkt 1 heran und nehmen einen *First Aid* Koffer auf, der unsere Wunden einmalig heilen kann. Jetzt begeben wir uns nach Raum (I), nehmen dort aber nichts auf – es sei denn, wir spielen mit einem Droiden, denn der dürfte sich über die Ersatzteile freuen. Auf dem Weg in Richtung Terminal finden wir noch ein *Refill,* ebenso im Raum mit dem Terminal. Um an selbiges zu kommen, müssen die Pflanzen abgeschossen werden, sie austrocknen zu lassen würde wohl etwas zu lange

dauern. Am Terminal erfolgt die obligatorische Beförderung, auch sollte man seine Energie auffrischen, die Knarre aufladen und eventuell sogar das Spiel speichern. Jetzt geht es fröhlich zum Aufzug zurück und mit ihm ins Erdgeschoß E.0 und dort möglichst schnell zum Schleusenterminal 1. Am Terminal geben wir zuerst unsere *ID Card* und dann den Code 9831 ein und drükken dann den gelben Knopf.

Jetzt sind wir auf dem Weg in die Schleuse 1.0 und sollte man dies geschafft haben, findet man sich im Aufzug am Vorplatz des Gebäudes wieder. Hier muß verstärkt mit Feindberührung gerechnet werden. Am besten ist es, wenn man kurz vor oder während eines Gefechtes hinkniet und sich kurz dreht, um die Lage zu überschauen. In der Regel gehen die Schüsse dann über einen hinweg, Schlägereien sollte man tunlichst vermeiden, da man doch meist gehörig was aufs Auge kriegt. Also alllen Mut zusammengenommen und raus aus dem Aufzug, immer geradeaus an ein paar Laternen vorbei, bis wir die Einsatzzentrale des Gebäudeschutzes erreicht haben. Den Eingang zu diesem Komplex finden wir auf der nördlichen Seite.

Auf dem Weg zum Terminal zerstören wir die Videokamera und betreten in geduckter Haltung die Räume, bis wir vor der Tür zum Terminal stehen. Dort kommt unser *Lock Pick* zum Einsatz, ist die Kombination gefunden, so öffnet sich die Türe selbständig. Jetzt sollte man schon in der Hocke sein, um dem freundlichen Herrn hinter der Türe Mores zu lehren. Ist dies getan, erfolgt das übliche Spielchen am Terminal, danach geht es wieder zurück und über die Schleuse nach E.0 und von dort mit dem Aufzug nach L.7 – eine wirklich haarige Etage, denn das dortige Terminal steht mitten in einer Halle. Ist der Gegner vor dem Aufzug erstmal erledigt, braucht man nur noch alle Beine in die Hand zu nehmen und rennen – werden die Attacken zu hart, kann man mal dezent eine *Stun Bomb* fallen lassen.

Am Terminal zur Abwechslung mal das Übliche, dann zum Terminal in L.5, dann nach L.4. Dort ist der große Raum zu meiden und man sollte das Terminal nur über die kleinen Räume aufsuchen. (Was an den Terminals jeweils zu machen ist, sollte spätestens jetzt jeder kapiert haben!) Über den Aufzug geht es weiter nach K.3 und dort direkt zum Aufzug nach L.3, dem Finale entgegen.

Dort legen wir die Bombe an der markierten Stelle ab, stellen den Zeitzünder auf 30 Sekunden und gehen etwas auf Distanz. Nach der Detonation gehen wir zum Zündpunkt der Bombe zurück und laufen nach Norden zu den Brutkästen, in denen sich die Embryos befinden. Einer dieser Brutkästen wird zerschossen und das Embryo in unser Inventar aufgenommen.

Der Rest ist eigentlich kein Problem mehr: Zurück zum Aufzug, ein paar kleinere Gefechte und über E.0 zur Schleuse 0.1, dort 9831 eingeben und den gelben Knopf drücken. Und das alles mit dem stolzen Gefühl, mal wieder ein Held gewesen zu sein. ■

Frank Merkle

Level L.1
1 Stun Bomb
2 Chemicals
3 Refill
4 Granate
▲ Anfangsposition
▲ Endposition
nur mit Lock pick

Level L.2
1 Stun Bomb
3 Refill
4 Granate
5 Holographie
▲ Anfangsposition
▲ Endposition
nur mit Lock pick
♦ Terminal

Level L.3
Embryos
Bombe
▲ Anfangsposition
▲ Endposition
Z Fluchtpunkt vor der Detonation

Level L.4
2 Refill
3 Power Pack
4 Elektronische Bauteile
5 First Aid
▲ Anfangsposition
▲ Endposition
nur mit Lock pick
♦ Terminal

Level L.5
1 Desruptor
2 Refill
3 Power Pack
5 First Aid
▲ Anfangsposition
▲ Endposition
nur mit Lock pick
♦ Terminal

Level L.6
1 Granate
2 Refill
3 Power Pack
1 Chemicals
4 First Aid
▲ Anfangsposition
▲ Endposition
nur mit Lock pick

Level L.7
1 Chemicals
2 Refill
3 First Aid
4 Elektronische Bauteile
5 Stun Bomb
6 Granate
7 Power pack
▲ Anfangsposition
▲ Endposition
♦ Terminal

Level L.8
1 Granate
2 Chemicals
3 Refill
4 Elekt. Bauteile
5 Power pack
▲ Anfangsposition
▲ Endposition
nur mit Lock pick

Level E.0
1 Power Pack
2 Desruptor
3 Granate
4 Chemicals
5 Refill
6 First Aid
▲ Anfangsposition
▲ Endposition
♦ Schleuse nach 0.1 / 0.2

Schleuse 0.1
1 Refill
2 Granate
3 Narcotics
4 Chemicals
B zu Schleuse 2.0
A zu Level E.0
▲ Anfangsposition
▲ Endposition
nur mit Lock pick
♦ Terminal

Schleuse 0.2
1 Refill
2 Granate
4 Chemicals
5 Lock pick
6 Stun Bomb
9 Holographie
A zurück nach Schleuse 0.1
B zurück nach Level E.0
▲ Anfangsposition
▲ Endposition

F-Zero

Wenn man auf dem Super Famicom bei den Sprungschanzen das Steuerkreuz kurz vor dem Absprung nach hinten drückt, fliegt man nicht nur weiter, sondern behält auch die Geschwindigkeit des Absprungs bei, sofern man das Steuerkreuz auch während des Fluges entsprechend drückt.

Ein besonders lustiger Effekt stellt sich mit diesem Trick beim Kurs Red Canyon II ein. Hier gibt es ja in der Mitte der Strecke ein Bombenfeld, kurz davor ist eine eckige Kurve. In dieser Kurve ist eine Sprungschanze, die scheinbar in den Raum außerhalb der Fahrbahn führt. Hier sollte man einfach obigen Trick anwenden, und man landet, eine entsprechende Geschwindigkeit vorausgesetzt, auf einem Pfeil der mitten im Raum steht und aus lauter Sprungschanzen besteht. Auf diese Art kann man den Bombenteppich elegant umgehen und hat auch noch einen gehörigen Geschwindigkeitsvorteil gegenüber den Gegnern. ■

Uwe Hönig

Actraiser

Beim fünften Gegner, dem Monster auf der Plattform mit den Stacheln, reduziert man dessen Energie bis auf einen Punkt. Nun wartet man, bis die Zeit noch etwa zwei Sekunden beträgt und schlägt dann ein letztes Mal zu und besiegt das Monster. Während es explodiert, haucht auch der Held ein Leben aus, doch statt einem Leben weniger hat er hinterher 99 Leben. ■

Thomas Lorenz

Blues Brothers

Im Spiel *HOULQ* eingeben, dann eine Taste zwischen 1 und 6 drücken und die ganze Prozedur mit *Space* beenden. ■

Dirk Sanke

Quack Shot

Mehr Leben gefällig? Dann sollte man wie folgt vorgehen:

Nachdem man in Mexico alles aufgesammelt hat, kann man die dritte Fahne anfliegen. Dort ein Stück nach vorne laufen, die drei Gegner ausschalten und sich das Extraleben holen. Dann geht man wieder zurück, geht ins Menü und wählt dort wieder die dritte Fahne an. Und siehe da, das Extraleben ist wieder an der alten Stelle, und mit wenig Aufwand kann man sich satte 99 Entenleben holen. ■

Günter Majer

Shadow Dancer

Auf dem Mega Drive die Tasten A, B und C gedrückt halten, dann die Start-Taste drücken. Es erscheint ein Sondermenü, in dem man die einzelnen Stages auswählen kann. ■

Thomas Beck

Viking Child

Hier sind drei Paßwörter fürs Lynx:

OMEGAMAN
PATRICIA
REDDWARF
DEWSBURY ■

Martin Bergman

More Lemmings

Die Rache der Lemmings ist zwar furchtbar, aber hier sind die Paßwörte für die neuen Level.

Zunächst für den Amiga:

John Eckert

Und für den PC. Noch ein Tip am Rande: Es empfiehlt sich eine kombinierte Maus- und Tastaturbedienung, da man die Lemmings über die Funktionstasten schneller wechseln kann. ■

Harald Wilhelm

LEVEL	TAME:	CRAZY:	WILD:	WICKED:	HAVOC:
01	————	TFLCAHVFBD	BAHPUDIJCN	UFIBAHTNDI	FAHPTFHBFM
02	IHRTDNCCAD	FLCIHTTGBK	IHPUDIBKCG	FIBIHIUODR	IHPTFHFCFF
03	LRTDLCADAO	HBALTTFHBS	LPUDIBALCD	IBALTUFPDO	LPTFHFADFS
04	PTDLCILEAF	BILTTFHIBL	PUDIBILMCM	BILTUFIQDH	PTFHFILEFL
05	TDLCAHTFAO	BAHPUFHJBN	UDIBAHTNCF	FAHPTDHBEJ	TFHFAHTFFE
06	DLCIHVTGAJ	IHPUFHBKBG	DIBIHTUOCO	IHPTDHFCES	FHFIHTTGFN
07	LCAMTTDHAF	LPUFHBALBD	IBALTUDPCL	LPTDHFADEP	HFALTTFHFK
08	CIMVVLHIAG	PUFHBILMBM	BILTUDIQCE	PTDHFILEEI	FILTTFHIFD
09	CAHRUDLJAR	UFHBAHTNBF	BAHPTFIBDH	TDHFAHTFER	FAHPUFHJFF
10	IHRUDLCKAK	FHBIHTUOBO	IHPTFIBCDQ	DHFIHTTGEK	IHPUFHFKFO
11	LRUDLCALAH	HBALTUFPBL	LPTFIBADDN	HFALTTDHEH	LPUFHFALFL
12	RUDLCILMAQ	BILTUFHQBE	PTFIBILEDG	FILTTDHIEQ	PUFHFILMFE
13	UDLCAHVNAJ	BAHPTDIBCE	TFIBAHTFDP	FAHPUDHJES	UFHFAHTNFN
14	DLCIHVUOAS	IHPTDIBCCN	FIBIHTTGDI	IHPUDHFKEL	FHFIHTUOFG
15	LCALVUDPAP	LPTDIBADCK	IBALTTFHDF	LPUDHFALEI	HFALTUFPFD
16	CILTUDLQAG	PTDIBILECD	BILTTFIIDO	PUDHFILMER	FILTUFHQFM
17	CAHRTFLBBL	TDIBAHTFCM	BAHPUFIJDQ	UDHFAHTNEK	FAHPTDIBGM
18	IHRTFLCCBE	DIBIHTTGCF	IHPUFIBKDJ	DHFIHTUOED	IHPTDIFCGF
19	LRTFLCADBR	IBALTTDHCS	LPUFIBALDG	HFALTUDPEQ	LPTDIFADGS
20	RTFLCILEBK	BILTTDIICL	PUFIBILMDP	FILTUDHQEJ	PTDIFILEGL

AMIGA ▲

MORE LEMMINGS

PC ▼

	TAME	CRAZY	WILD	WICKED	HAVOC
1		TFLCAITFBS	CAIRUDIJCR	UFMCAHTNDN	GEHPTFLBFF
2	IHRTDLCCAR	FLCIHTTGBK	MHRWLICKCH	NICMHVUODQ	MHPTFLGCFO
3	LRTDLCADAO	LCALVTFHBJ	LPWLICALCO	MCALVUFPDF	LPTFLGADFH
4	RTDLCILEAH	CILTTFLIBQ	PUDMCILMCR	CILVUFMQDO	RTFLGILEFS
5	ULHCAIVFHA	CAHRUFLJBE	UDMCAHVNCM	GAHRTLHBEE	TFLGAHVFFL
6	DLCIHVTGAJ	IHRUFLCKBN	LICMHVWOCP	IHRTDLGCEJ	FLGIHVTGFE
7	LCALVTDHAG	LRVFLCALBK	MCALVUDPCS	LRTLLFADEN	LGALVTFHFR
8	CILVTDLIAP	RUFLCILMBD	CILVUDMQCL	RVLHGILEEF	GILTTNHIFM
9	CAHRUDLJAR	UFLCAHTNBK	CAHRTFMBDO	VLHGAHVFEO	GAHRUFLJFM
10	IHRUDLCKAK	FLCIHVUOBF	IHRTFMCCDH	DLGIHTTGEP	IHRUFLGKFF
11	LRUDLCALAH	LCAMTUFPBR	LPTNICEDDK	LGALTTDHEM	MRWFHFALFQ
12	RUDLCILMAQ	BIMTUNLQBR	RTFMCILEDN	GILTTDLIEF	RUFLGILMFL
13	UDLCAHVNAJ	CAIPTDMBCK	TNICAIVFDL	GEHPUDLJEL	UFLGAHVNFE
14	DLCIHVUOAS	MIRVLICCCP	NICMIVVGDK	MHPUDLGKEE	FLGMHTUOFP
15	LCAMTUDPAO	MRVLICADCI	MCELTTFHDO	MPUDLGALEO	LGALVUFPFK
16	CILTUDLQAG	PVLICILECO	CILTTNIIDH	PWLHGILMEM	GILTUNHQFF
17	CAHRTFLBBL	TDMCAHVFCD	CAHRUFMJDH	ULHGEITNEI	GAIPTDMBGS
18	IHRTFLCCBE	DMCIITTGCL	IHRUFMCKDQ	DLGIHTUOEI	IIPTDMGCGL
19	LRTFLLADBR	ICALVVLHCP	MRWFICALDM	HGELVULPEP	LPTDMGEDGL
20	RTFLCILEBK	CIMVVLIICJ	PUFMCMLMDI	GIMVWLHQEH	RTDMGILEGS

Legend of Faerghail

Und weiter geht es mit unserem Reiseführer durch die Gefilde von Faerghail. ■

Peter Hücker

ELFEN PYRAMIDE LEVEL 4

ZWERGENMINE LEVEL 7

ELFEN PYRAMIDE LEVEL 3

ELFEN PYRAMIDE LEVEL 1

ELFEN PYRAMIDE LEVEL 2

TEMPEL LEVEL 1

N
W O
S

TEMPEL LEVEL 2

SCHLOSS KELLER LEVEL 1

N
W O
S

SCHLOSS KELLER LEVEL 2

SCHLOSS LEVEL 1

SCHLOSS LEVEL 2

SCHLOSS LEVEL 3

N
W O
S

ABTEI LEVEL 1

SCHLOSS LEVEL 4

SCHLOSS LEVEL 5

TOP AMIGA HARD- UND SOFT

ABC-SOFT-INFORMATION:

Aus dem riesigen Pool von Public Domain- und Shareware-Programmen haben wir für Sie sorgfältig die besten und interessantesten ausgewählt und in unserer ABC-SOFT-SERIE zusammengestellt. Alle Programme sind selbstverständlich getestet und auf Viren überprüft.
Diese Garantie gilt jedoch nur bei von uns oder unseren Vertragspartnern erworbenen Programm-Disketten, erkennbar an dem aufgedrucktem ABC-SOFT-LOGO !

SONDERPREIS-AKTION zum Kennenlernen!

4,-DM

beträgt der Preis pro Einzeldiskette

Bei Programm-Paketen ist der Preis jeweils gesondert angegeben.

Alle Programme werden auf 3,5"-COLOUR-DISKETTEN geliefert.

Bei Bestellungen geben Sie bitte nur die entsprechende Best.-Nr. an, damit Ihr Auftrag schnell bearbeitet werden kann.

DIENSTPROGRAMME / UTILITIES / DFÜ

Best. Nr.

003 **D-SORT III** Diskettenverwaltungsprogramm komplett in **deutsch,1 MB**
008 **HAUSHALTSBUCHFÜHRUNG** komplett **in deutsch**
011 **POWERPACKER V2.3b ein super Datenkomprimierer**
012 **DME-EDITOR** Text-Editor in deutsch konfiguriert !
024 **RESETFESTE RAMDISK** für Kickstart V1.2 + V1.3
026 **NOFASTMEM**, resetfest, softwarem. Abschalten des Fastrams
028 **QUICKMENU** zum Erstellen eigener Workbenchmenüs,**deutsch**
031 **DISKEY** Diskettenmonitor **mit deutscher Anleitung**
034 **LABELPRINT V3.0** ein Etikettendruckprogramm für 3,5"- und 5,25"-Etikettenlabel **mit deutscher Anleitung**
040 **COPY-DISK** 4 sehr gute Amiga-Kopierprogramme, für bis zu 4 Laufw.
041 **DFÜ-TERMINAL-DISK** enthält Acces V1.4,AZComm u. Comm
044 **FESTPLATTEN-BACKUP-PROGRAMME** zur Sicherung Ihrer Daten
047 **GIROMAN V3.20** Girokontoverwaltung **komplett in deutsch**
060 **DATAMADE** eine komfortable Adressenverwaltung und DaBa,die modular aufgebaute Datenbank für Daten aller Art.,komplett in **deutsch!**
066 **18UTILITIES** u.A.Fonteditor,Speicherlupe,Menüeditor, Iconbrush
067 **TRACKDISPLAY** zeigt Ihnen in einem Hintergrundfenster ständig, auf welche Spuren vom Laufwerk DF0-DF3 gerade zugegriffen wird. Einfach Super!
068 **TURBO-IMPLODER V3.1** ein super Datencruncher !
069 **DFÜ-PROGRAMME** noch einmal 8 Amiga-DFÜ-Programme
070 **ICONS** eine Diskette randvoll mit neuen gemalten, überwiegend animierten Icons verschiedenster Größe!
071 **KRYPTOR** dient zum Verschlüsseln von Dateien. Diese können dann nur noch per Paßwort geöffnet werden, **deutsch**
072 **PASSWORTSCHUTZ** für Ihre Festplatte, **deutsch**
073 **C64-EMULATOR**, deutsche Ladeanweisung, benötigt mind. 1MB !
074 **DISKOPTI** organisiert Ihre Disketten neu, dadurch kürzere Ladezeiten !
075 **AMIDAT** eine kleine Dateiverwaltung mit Suchfunktionen, **deutsch**
076 **PD-COPY V3** kopiert auch MS-DOS- und Atari-Tracks! Mit Nibble-Copy,Checkdisk,Speedtest u.s.w. ! **Deutsch.Der Hit !**
077 **INTROMAKER V1.6** zum Erstellen eigener Intros, die beim Bootvorgang geladen werden. Mit IFF-Sound- u. Grafikeinbindung, **mit dt. Anl.**
078 **ROAD-ROUTE** zeigt Ihnen die jeweilige Entfernung zwischen versch. Städten der BRD und ehem. DDR an. Integriert sind 911 Orte und 2307 Verbindungsstraßen. Beliebig erweiterbar,mit Fahrtroutenvorschlag !
131 **VIDEOBASE und DATABASE-WIZARD** Datenbank
120 **LABELPAINT** Etikettendruck für 3,5"-Disks mit grafischer Gestaltungsmöglichkeit, **deutsch**

SPIELE / UNTERHALTUNG

Best. Nr.

002 **RETURN TO EARTH** die Weltraum-Handels-Simulation mit **dt. Anl.**
005 **TETRIX** der Spielhallenhit ! Achtung, macht süchtig !
009 **BLIZZARD** ein Super-Ballerspiel
010 **STAR-TREK** erleben Sie die Abenteuer des Raumschiffes Enterprise! Benötigt 1 MB-Speicher und 3 Diskettenlaufwerke !! **3 Disk DM 12,-**
013 **THE ULTIMATE GAME EDITOR V2.5** zum Verändern von z.B. Interceptor,Ports of Call, Bards Tale, **deutsch**
014 **XYTRONIC** intergalaktische Handelssimulation,**deutsch**
015 **ZATUR** ein Denkspiel mit deutscher Sprachausgabe
019 **PARANOID** sehr gutes Breakout-Spiel
020 **RISK** Amiga-Umsetzung eines bekannten Brettspieles ,**deutsch**. 1MB
022 **BILLARD** eine sehr schöne Billardsimulation,benötigt 1 MB-Speicher
023 **WERNER-GAME** das Flaschbier-Spiel
027 **STAR-TREK** Version von T.Richter mit **deutscher Anleitung. 2 Disk DM 8,-**
029 **PACMAN** Umsetzung des Spielhallenhits
037 **TUNNEL-VISION** finden Sie Ihren Weg aus dem Labyrinth
038 **CHINA CHALLENGE** Shanghai-ähnliches Spiel mit **dt. Anleitg.**
039 **DELUXE-HAMBURGER** ein Ballerspiel mit Ketchupflasche
043 **ROLLON und PYRAMIDE** zwei Strategie-Spiele, **deutsche Anleitung**
046 **LUCKY LOSER** Geldspielautomat ,**komplett deutsch**
048 **PAMETHA** ein tolles Adventure-Spiel, **deutsch**
051 **KART** Go-Kart-Rennen für 2 Spieler,**deutsch**
052 **CAR** Autorennen, benötigt 1 MB-Speicher
053 **SLOT CARS** noch einmal, aber mit Feuerkraft
054 **SUPER GRIDDER** ein Geschicklichkeitsspiel
056 **MIAM MAN und ROLLER BALL** zwei Geschicklichkeitsspiele **mit deutscher Anleitung**
057 **H-BALL** sehr gute Breakout-Spielvariante
059 **MURAGLIA** (Breakoutspiel mit sehr gutem Sound) und **Biscione** (sehr gute Version des "Wurm"-Spieles)
063 **SYS** Virusjagd durch über 50 Spiele-Levels
064 **DRIP-GAME** sehr lustiges Geschicklichkeitsspiel
079 **ZERG** ein Fantasy Rollenspiel
080 **MOONBASE** ein Weltraumspiel
081 **DRAGON CAVE** erforschen Sie unbekannte Dungeons ! Perfekte Grafik, Sound und Animation machen dieses Spiel zum absoluten **PD-Hit !** Mit Spiele-Editor,**deutsch. Benötigt 1MB**
082 **MARIKO** ein interessantes neues Denkspiel,**dt.** gute Grafik
083 **EISHOCKEY-MANAGER-SIMULATOR** bringen Sie Ihre Mannschaft durch geschicktes Taktieren zum Sieg! **Deutsch!**
084 **KNIFFEL** sehr schön gemacht, komplett **deutsch**
085 **MISSILE COMMAND** verteidigen Sie Ihre Städte gegen Angreifer ! Superschnell,bekannt aus den Spielhallen, jetzt für den Amiga! **Absoluter Hit!**
086 **JUMPY** ein Hüpf- und Sammelspiel in **deutsch**
087 **EXTERMINATE** und **DARK STAR** zwei Shoot 'em up Games,**deutsch**
088 **TUMBLER STREET** mögen Sie illegale Spiele mit Geld? Es handelt sich hierbei um das bekannte Becher-Verschiebe-Spiel mit einem Bällchen.Mit digitalisierten Filmsequenzen, einfach super ! **Benötigt 1MB-Speicher**
089 **WIZZY'S QUEST** ein Fantasy-Action-Game, das sich in keiner Weise hinter kommerziellen Produkten verstecken muß! **Komplett deutsch.**
090 **SPACE BATTLE** ein Weltraum-Schießspiel unter Amos programmiert
091 **FRED DIAMOND** eine Boulderdash-Variante mit Trainer- und Leveleditor,**deutsch**
092 **BÖRSE** spiegelt in vereinfachter Form die Vorgänge an einer Börse wieder! **Deutsch**
093 **TRICKY** bei diesem Spiel geht es darum, alle vorhandenen Steine mit einem Ball abzuräumen. **Mit Spieleeditor, deutsch**
094 **SKRÄBEL** Amiga-Version eines bekannten Brettspieles, mindestens 1MB Speicher erforderlich,**deutsch, sehr spielstark !**
095 **BLACK-JACK** schöne Amiga-Umsetzung für 1-7 Spieler !
096 **PYTHAGORAS** Handelssimulation für 1-4 Spieler, **deutsch**
097 **MYKENE** ein spannendes Strategie-Spiel
098 **DISC** Geldspiel-Automat, **deutsch**
099 **DUNGEON KRAMPFER** die Alternative zum Original ! Befreien Sie Ihre Stadt von intergalaktischen Megaknubbeln. **Komplett in deutsch. Der PD-Hit !** Benötigt 1MB-Speicher
100 **DRIVE WARS** ein sehr gutes Shoot 'em up-Game
101 **ZAUBERWÜRFEL** Amiga-Version mit Maussteuerung und Animation
102 **DOWN HILL** eine sehr gute Skirennen-Simulation
103 **12 KLEINE DENKSPIELE**
104 **FAXEN** ein Kästchen-Verschiebespiel mit Bildern, **deutsch** und **TETRIS** mit Zweispielermodus
105 **MECHFIGHT** ein groß angelegtes Rollenspiel, in dem es darum geht, Gegenstände zu finden, zu handeln und gegen Roboter zu bestehen. **Mit Spiele-Editor**
106 **HEADGAMES** hier heißt es feuern,feuern...
107 **SPIELE-LEXIKON** Tips und Tricks zu 45 kommerziellen Spielen !
108 **BOULDERCRASH V1.3** hübsche Boulderdash-Variante
109 **MÜNZEN** und **SCHLANGE** zwei Denkspiele in **deutsch**
110 **HEROS** dieses Programm beruht auf einer Idee eines alten C64-Programmes. Mit Hilfe des Zufallsgenerators erfindet der Computer immer neue Science-Fiction-Geschichten zum Schmunzeln ! **Deutsch**
032 **SKAT** sehr gute Skatspielsimulation mit animierter Grafik !

ANTI-VIRUS

004 **VIRUS-CONTROL V1.3** erkennt auch Linkviren,**deutsch**
025 **ANTI-VIRUS-DISK** mit 15! Viruskiller-Programmen
111 **LAMER SCANNER** mit **deutscher Anleitung**
112 **ZERO VIRUS III** neueste Version des bekannt guten Virenkillers

DTP / DRUCK / GRAFIK / CAD

021 **DBW-RENDER V2.0** Ray-Tracing-Programm mit **deutscher Anleitung 2Disk DM 8,-**
113 **MCAD** sehr gutes Amiga-CAD-Programm
114 **AMIGA-DOWNLOAD-FONTS** für 24-Nadel-Drucker, deutsch sowie Assembler Quell-Codes für Fonts,Bilder,Screens, deutsch
115 **PRINT STUDIO** universelles Drucker-Utility mit komfortabler grafischer Benutzeroberfläche.Ausdruck aller IFF-Formate,Screens,Texte. Speichern von Screens und Fenstern als IFF-Datei,deutsch und **GRAFIK MACHINE** ein komfortabler IFF-Konverter
116 **POST** leistungsfähiger Postscript-Interpreter, volle Unterstützung der Adobe-Sprache. Verschiedene Zeichensätze werden mitgeliefert
117 **SUPERPRINT** druckt kurzen Text beliebig groß auf Endlospapier
118 **PRINTER DISK** enthält 9 nützliche Druck-Programme bzw. Utilities für Nadeldrucker
119 **TURBO SILVER WORKSHOP** , **deutsch**
121 **TEX** komplettes Schriftsatz-Paket für den Amiga mit Druckertreibern für NEC P6, EPSON FX80 und HP-Deskjet ! **Deutsche Anleitung** und massenweise Fonts ! **9 Disks DM 36,-**
122 **DTP-CLIPART-BILDER 10 Disks randvoll DM 40,-**
123 **DELUXE-PAINT III GRAFIKKURS deutsch 2 Disk DM 8,-**
124 **A500-VIDEOKURS** welche Hard- und Software wird benötigt und was wird wo angeschlossen? Diese Fragen beantwortet der A500-Videokurs ! Benötigt 1MB-Speicher **2 Disk DM 8,-**

HOBBY / HAUSHALT

001 **VIDEODATEI UND ETIKETTENDRUCK**, komplett in **deutsch**
007 **AKTIEN** eine Aktienverwaltung komplett in deutsch
042 **SUPER-LIGA** eine Fußball-Bundesliga-Verwaltung in **deutsch**
049 **SCHICKSAL?** religiöse Bilder und Texte mit Musik, deutsch
065 **CD- UND PLATTENLISTE** Katalogisierungsprogramm,**deutsch**
125 **ÖKO** was soll ich nächste Woche kochen und was muß ich dafür einkaufen? Beide Fragen beantwortet jetzt ÖKO! Interaktiv wird ein Küchen- und der passende Einkaufszettel erstellt und gedruckt ! **Komplett in deutsch**
126 **FISCHERTECHNIK-INTERFACE-ANSTEUERUNG** ist mit dem Amiga durch dieses Programm möglich, **deutsche Anleitung**
127 **KALORIENWACHE** errechnet zu Ihrem Menü die jeweilige Kalorienzahl! **Komplett in deutsch**
128 **LOTTOMASTER** überprüft Ihre wöchentlichen Zahlen auf Gewinne und gibt (nicht ganz ernst gemeinte) Vorhersagen, **deutsch**
129 **CHARAKTERTEST** auf Grund von Schlaf- und Blumentest,dem chinesischem Horoskop, Sternzeichen usw., **deutsch**
130 **ORAKEL** befragen Sie das chinesische Orakel bei der Beantwortung von schwierigen Fragen ! **Deutsch**

TEXTVERARBEITUNG / BUSINESS

Best. Nr.

018 **MS-TEXT** sehr gute deutsche Textverarbeitung
132 **BUSINESSPAIT** erstellt Balken-,Linien-,Säulen- und Tortendiagramme aus eingegebenen Daten, **deutsch**
133 **JAHRESBILANZ** verwaltet Ein- und Ausgaben. Die Ergebnisse werden als Torten- oder Balkendiagramme auf Bildschirm und Drucker dargestellt,**deutsch**
134 **FONTS** viele Schriftarten für Textverarbeitungen etc. **10 Disk DM 40,-**

LERNEN / SCHULE / STUDIUM

045 **PERFECT ENGLISH** Vokabeltrainer komplett in **deutsch** !
050 **DER LEHRSATZ DES PYTHAGORAS** in Bild, Text und Animation anschaulich erläutert ! Benötigt 1 MB-Speicher
058 **BIORHYTHMUS-BERECHNUNG** mit grafischer Darstellung,**deutsch**
135 **ELEKTRONIK-KURS** Spannung- Strom- Widerstand **2 Disk DM 8,-**
136 **6 MATHEMATIK-PROGRAMME** (Kurven, Gleichungen usw.)
137 **CHEM V1.0** ein Programmpaket zur räumlichen und wirklichkeitsgetreuen Darstellung von Molekülen mit Editor !
138 **GEO** ein Programm zum Kennenlernen der verschiedenen Staaten der Erde mit Informationen über Einwohnerzahl,Hauptstadt,Fläche usw. Außerdem enthält das Programm umfangreiche Tests in spielerischer Form mit Punktvergabe ! **Deutsch**. Ein Astronomielern- u. Testprogramm wird ebenfalls mitgeliefert !
139 **MATHEPROGRAMME** Wurzel-,Primzahlen,Zinsen und Jahreszahlen werden von diesem Programm berechnet ! **Deutsch**

MUSIK / GRAFIK / ANIMATION

006 **NEW-TEK-SOUND** Grafik- und Animationsdemo. Hier zeigt der Amiga, was in Ihm steckt ! **2 Disks DM 8,-**
017 **SONIX-SOUND-PAKET** 8 Disketten mit fertigen Sounds incl. Sonix-Player **DM 32,-**
030 **SOUNDTRACKER-SUPERSOUNDS** und Intros. Fertige, fantastische Musikstücke auf **5 Disketten DM 20,-**
033 **ANIMATIONS** 8 Disketten mit Super-Animationen,1MB Speicher erforderlich **DM 32,-**
055 **M.E.D.** soundtrackerähnliches Musikprogramm, sehr gut, mit **deutscher Anleitung**
140 **GRAFIKSHOW** mit Musik, benötigt 1,5 MB Speicher
141 **AGATRON-GRAFIK-SHOW**
142 **MAD-SLIDESHOW** sehr empfehlenswert !
143 **TURBO SILVER SLIDESHOW**, sehr gut !
144 **MIDI-PANIC** Midi-Programm mit diversen Midi-Utilities,**deutsch**
145 **ART-SLIDESHOW** mit sehr schönen, gezeichneten Bildern

PROGRAMMIERSPRACHEN

036 **PCQ-PASCAL-COMPILER-PAKET** mit **deutscher Anleitung**
146 **ZC-COMPILER** C-Compiler
147 **UTILITIES für Programmierer** z.B. Disobject,ILBM-Handler, M2-Maker
148 **FORTRAN 77C V1.3 mit deutscher Anleitung**
149 **LISP-INTERPRETER mit deutscher Anleitung**
150 **HILFS- UND DIENSTPROGRAMME** für Modula-Programmierer. Im einzelnen: CDTITLER,CLITITLER,DIRSTRUCT, M2 PATHS, NAMEFILES , OBJIMP, WINDOWIOX
151 **PDC** ein komplettes C-Programmiersystem mit Compiler, Assembler,Linker und Bibliotheken. Lattice-C kompatibel, mit Quelltext **3Disk DM 12,-**
152 **X-LISP V2.1** ein weiterer Lisp-Interpreter für den Amiga

PAKET-ANGEBOTE

EINSTEIGER-PAKET

das Startpaket mit CLI-Hilfen,Infos, Demos,Programme

Komplettpreis 10 Disks 35,- DM

SUPER-PAKET

bestehend aus Textverarbeitung,CAD, Haushaltsprogramm,Anti-Virus-Disk, Spielen und nützlichen Hilfsprogrammen für die tägliche Arbeit am Amiga !

15 Disks nur 55,- DM

SPIELE-PAKET I + II

je 10 ausgewählte Disks **je Paket nur 39,- DM**

SOUNDPAKET

jede Menge Soundtracker-Musikstücke sowie folgende Musik-Programme:**Sequencer,MED,Intui Tracker, Beatstompec**

Komplettpreis 35,- DM

WARE ZU FAIREN PREISEN !

SUPERPACK 60

60 PD-Programme der Spitzenklasse!

Return to Earth,Kampf um Eriador,ColorWindow,WBLander,Risk,Broker,Amiga-Stopper,Paranoid,LuckyLoser, Faktura,Clock,MS Text,Videodatei,Platten-liste,Superliga,Haushaltsbuch,MCAD,Wizard of Sound,Tastenschloß,CLI-Pack,Virus-Stop,Werner-Spiel,Latein,DiskCat,ROM,Star Trek,Core Wars,Show,Label,Amiga-Paint,Giroman, Filemaper,Printutility,Blizzard,Virus Control,Tetnix,Moria,Battleforce,Peters Quest,Super-Bilder,Billard,Einkommensteuer,D-Sort III,Fix-Disk,Universaldatei,Quickmenü,Diskey,Mandelbrot,Silver-Bilder,Astronomie,Superprint,Calc,Atlantis, Schach,Viewboot,Labelpaint

Fast alle Programme mit deutschen Anleitungen KOMPLETTPREIS nur 69,- DM

HOT 100

Die Public-Domain-Sammlung der Superlative!

100 ausgewählte PD-Programme aus allen Bereichen, die ideale Grundausstattung für jeden Amiga-Besitzer ! Enthalten sind unter anderem: DaVinci,Business-Paint,Geo,Analysis,Video-Verwaltung,AmiDat,Power-Packer,Diskspeed, Rechentrainer,Boulder,Roll On,Lucky Loser,Berserker,Dir Utility,Diskcat,Disk-Label-Druck,Pit Dry Gen,Drip,Maze Man,Noch Eins,Ahoi!,MS-Text,Elements,SD-Backup,Turbo-Backup,PCopy,GPrint,Steinschlag,3D-Labyrinth,Egyptian Run,Icon Assembler,Pointer-Animator,Fast Disk,Mastermind,Chess,Boot Intro,WB-Pic,Deluxe-Hamburger,Mega WB,Sonix-Musik sowie weitere 60 Programme !

100 Programme KOMPLETTPREIS nur 89,- DM

MEGAPACK 100

100 PD-Programme der Extraklasse !

enthalten sind Spitzenprogramme wie z. B. Intui Tracker,Mad-Factory,Anti-Virus,Sequencer,Amiga-Paint,MED-Beatstompec,Superprint,Moleküledatenbank,R.O.M.,Mandelbrot,ABACUS,Fahrprüfung,Perfect English,Latein, DaVinci,Diskmonitor,Schreibkurs,Quizmaster,Billard,Feldherr,Grav-Attack,Tabellenkalkulation,Buchhaltung u. Jahresbilanz,Klecks,Briefkopf,Videoverwaltung,Roulette,Datei 2.15,Etikettendruck,StarLabel 2.0,Broker-Assistent,Musikdatei,Fix-Disk,Beatmaster,StarChart,Horoskop,DiaPaint,Paccer,Imperium Romanum und weitere 60 Programme

Das ideale Paket für jeden Amiga-Fan zum KOMPLETTPREIS von nur 89,- DM

SUPERGAMES I

eine Spielesammlung der Extraklasse !

enthalten sind: Imperium Romanum,Pythagoras,Tetris,Faxen,Ball+Pipes,Hiruris,Blox Spacebattle,Drive Wars,Disc,Clowyns, Drip,Mykene,Roll On,Obsess,Paranoids, SYS,Miniblast,Car,Dungeon Cave

KOMPLETTPREIS nur 35,- DM

DELUXE-BENCH

eine Superdisk !

Endlich komfortables Arbeiten mit dem AMIGA-CLI ! 1,3MB der besten AMIGA-Arbeitshilfen im komprimiertem Format. Bereits beim Booten wird die neueste Version von VirusX, die resetfeste Ramdisk (VDO) und ein Anti-Guru-Programm im System installiert. Weitere Utilities: 3 schnelle Kopierprogramme für bis zu 4 Laufwerke,Boot-Intro-Maker,Mausbeschleuniger, Textverar-beitung,Bildschirmschoner,ein- und ausschalten des AUDIO-Filters,Packer/ Entpacker mit Maussteuerung,Utilimaster zum Ausführen fast aller CLI-Kommandos per Mausclick usw..

nur 29,90 DM

SUPERGAMES II

Eine Supersammlung aus 100 PD-TOP-Spielen !

enthalten sind z.B.:Trucking,A-Balls, Mechforce,Roboter,Würfel-Poker, Reaktor,Fußballmanager,Eishockey-manager,Treasure Search, Headgames,Taran,The JAR, Exterminate,Bandits, Kniffel,Q-Ball,Peters Quest, Raumstation,Drip-Game, Grufti,Move,Run for Gold, Zatur,Roll on,Puzzle,Stein-schlag,Harfe Partience, Halma,Tennis,Space Battle,Space War, Missile Command,Jum-py,Supersenso, Cosmoroids, Bauernskat,Quattro,Pyramide und viele andere

ABC-SOFT

100 SPIELE KOMPLETTPREIS nur 89,- DM

KOMMERZIELLE SOFTWARE

ÜBERSETZE ein Programm, das Ihnen englische Texte , z.B. Anleitungen, ins Deutsche übersetzt.. Inclusive erweiterbarem Wörterbuch **27,-DM**

DER EINSTIEG 380 Seiten geballte Informationen , Tips & Tricks rund um den AMIGA, incl. 2 begleitende Disketten mit hilfreichen Programmen! Der Hit für AMIGA-EINSTEIGER **49,-DM**

IFF-MUSIK-PAKET über 800 Samples (Instrumente,Geräusche) in fantastischer Qualität! Verwendbar für alle gängigen Musikprogramme (z.B. Soundtracker, Oktalyzer, MED). Gratis dazu ein PD-Soundprogramm! Insges. 10 Disks **79,-DM**

PC-HANDLER konvertiert MS-DOS- und ATARI-Dateien ins AMIGA-Format und umgekehrt. Geeignet für 5,25"- und 3,5"-Disketten. PC-Karte und PC-Laufwerk nicht erforderlich! **67,-DM**

TRANS-DAT Englisch-Übersetzungsprogramm mit über 70 000 Vokabeln! Insgesamt 3 Disks **67,-DM**

TURBOPRINT PROFESSIONEL **167,- DM**

TURBOPRINT II für optimale Ausdrucke bis 360x360 dpi in Farbe und Schwarz/Weiß **78,- DM**

X-COPY PROFESSIONEL (neue Version) mit Hardware-Zusatz kopiert fast jede geschützte Software **75,- DM**

MULTITERM DELUXE V2.1 BTX-DECODER macht Ihren Amiga BTX-fähig! Postzugelassen, komplett deutsch mit ausführlichem Handbuch **99,- DM**

MULTITERM PRO erweiterte Version benötigt 1MB Speicher **119,- DM**

BTX-INTERFACE zum direktem Anschluß des Amiga an BTX-Anschlußbox der Post (D-BT-03) **79,- DM**

BEETHOVEN ein Musik-Programm mit Noteneingabe-Möglichkeit ! Der Nachfolger von "Wizard of Sound", insgesamt 3 Disks, 1MB erforderlich **49,- DM**

LANGUAGE MASTER Fremdsprachenlernprogramm mit Lektionen in Englisch, Französisch, Spanisch und Italienisch! Individuell erweiterbar, Lernmodus mit Fehlerauswertung **49,- DM**

DSORT-PRO Etikettendruck mit Listenerst. **19,- DM**

BRIEFKOPF zum Erstellen eigener Briefköpfe **19,- DM**

VIDEOPRO professionelle Videoverwaltung **29,- DM**

MOVIE-MAKER Animations-Programm **49,- DM**

LEERDISKETTEN 3,5" MF 2DD

neutral inkl. LABEL

10 St. DM 8,- 50 St. DM 39,- 100 St. DM 75,- 500 St. DM 360,-

HARDWARE:

Artikel		Preis
3,5" LAUFWERK intern mit Einbausatz für A2000	DM	109,-
3,5" LAUFWERK extern, durchgef. Bus, abschaltbar	DM	135,-
3,5" LAUFWERK A500 intern	DM	127,-
5,25" LAUFWERK extern, abschaltb, 40/80 Tracks	DM	185,-
512 KB-SPEICHERERWEITERUNG für A500 auf 1 MB, mit Akku und Uhr, abschaltbar	DM	65,-
1,8/2 MB ERWEITERUNG A500 intern,Akku,Uhr,abs.	DM	269,-
8 MB-KARTE A2000 mit 2 MB bestückt	DM	339,-
COMMODORE PC/AT-KARTE+5,25"LW+MSDOS4.01	DM	949,-
FLICKER-FIXER für A2000 DM 289,- für A500	DM	498,-
MAXI MAUS AMIGA 280 dpi incl. Mousepad	DM	55,-
MAUS-MATTE	DM	7,-
KICKSTART-UMSCHALT-PLATINE 3-fach	DM	55,-
KICKSTART-UMSCHALT-PL. 2-fach,mit V1.3 od.V1.2	DM	98,-
KICKSTART-ROM V1.3 oder V1.2	DM	59,-
KICKSTART-ROM V2.0		a.Anfrage

FARBBÄNDER:

Artikel	Preis	Artikel	Preis
STAR LC10	DM 9,90	STAR LC24/10	DM 14,50
NEC P6/P7 Plus	DM 14,95	EPSON LQ 500-850	DM 11,95

Weiterhin sind ca. 6000 PD-Disks aus ca. 150 Serien lieferbar!

z.B. Fred Fish, Kickstart, Taifun, ACS, RPD, Chiron, RHS, AUGE, Platinum, Cactus, TBAG, Panorama, SAFE....

Lieferung erfolgt ausschließlich auf 3,5"-Disketten inkl. Etiketten auf 1a-NN-Disks

1,90 DM BEI ABNAHME BIS 49 DISKS
1,80 DM " " AB 50 DISKS
1,20 DM " " AB 300 DISKS

1,10 DM BEI SERIENABNAHME über 300 DISKS !

*** KOSTENLOSES INFO ANFORDERN ***

PD - ABO - SERVICE

PRO DISK 1,50 DM

3 DEUTSCHE KATALOG-DISK 10,- DM

ACHTUNG AMIGA - PROGRAMMIERER !

Wir suchen ständig überdurchschnittlich gute und neue AMIGA-Software.

Unsere Versandkosten: bei Nachnahme **DM 8,-**
bei Vorkasse (bar, Scheck) **DM 5,-**
Ausland: DM 20,- und Lieferung nur gegen Vorkasse! Alle Angaben gelten bis 5 kg Gewicht.
Bitte beachten Sie: Unsere Preise sind äußerst scharf kalkuliert, deshalb müssen wir bei Bestellungen **unter einem Auftragswert von DM 15,-** eine zusätzliche Mindermengen-Bearbeitungsgebühr von **DM 3,-** erheben.

ABC-SOFT

Hangstein 16a
D-4920 Lemgo

Telefon 05261/68475
Telefax 05261/68229

Fachhandel für Hard- und Software Public Domain Shareware Entwicklung und Vertrieb Elektronik Werbeagentur

ABTEI LEVEL 2

N
W O
S

ABTEI LEVEL 3

N
W O
S

N
W O
S

ABTEI LEVEL 4

N
W O
S

BERG LEVEL 1

BERG LEVEL 2

N
W O
S

BERG LEVEL 3

N
W O
S

HOW TO PLAY Secret Service

Hier ein kleiner Leitfaden für alle potentiellen Agenten des Secret Service. Nach dem Lesen bitte nicht vernichten, sondern ans Brett vor dem Kopf hängen und bei der nächsten Zuschrift beachten!

Besten Dank erstmal für die rege Mitarbeit am Secret Service, der immer noch die Rubrik mit dem höchsten täglichen Posteingang ist.

Uli grinst immer schon ganz hämisch, wenn er mir zu nachtschlafender Zeit (11 Uhr morgens) wiedermal einen Haufen Briefe auf den Schreibtisch knallt.

Und die Kästen und Schubladen, die die Flut abfangen, sind inzwischen auch schon wieder überfüllt, aber was soll's. Es gibt jedoch noch ein paar Dinge, mit denen Ihr mir das Arbeitsleben noch etwas menschlicher gestalten könnt.

Das Anschreiben

Eigentlich ist es ganz egal, ob der Brief mit „Euer Exzellenz", „Sehr geehrter" oder „Ey, Alter!" beginnt. Es gibt jedoch gewisse Dinge, die beachtet werden sollten:

- Nichts gegen Handschrift, aber lesbar sollte sie zumindest sein, ein Graphologe gehört nämlich nicht zu unserem Team. Ideal ist natürlich ein Brief, der auf Schreibmaschine oder Drucker erstellt wurde.

- Am praktischsten ist es, wenn der Brief auf normalem DIN A 4 Papier verfaßt wird, da es sich einfacher handhaben und archivieren läßt.

So kleine Freßzettel, wie sie manchmal auf meinem Schreibtisch landen, neigen dazu, übersehen zu werden oder ansonsten irgendwie zu verschwinden. Schade, denn oftmals sind es interessante Sachen, die ein solches Ende eigentlich nicht verdient hätten.

- Eure Anschrift sollte auf alle Fälle auf dem Brief stehen, ebenso, falls vorhanden, Eure Girokontonummer nebst Bankleitzahl und Bank, ansonsten gibt es eventuell fälliges Honorar per Verrechnungsscheck. (Briefmarken oder Bargeld verschicken wir nicht.)

- Wenn Ihr auf eine Frage antwortet, gebt bitte an, auf welche Frage (Programm, Ausgabe, Name des Fragenden) sich die Antwort bezieht.

- Ob Frage, Antwort oder Tip: Der Computer oder die Konsole, auf die sich das Schreiben bezieht, sollte auch angegeben werden.

Der Inhalt

Gesucht werden Tips und Tricks aller Art. Dies können sowohl kurze und knackige Sachen wie Pokes oder Moduladressen, aber auch ausführlichere Tips und Lösungshinweise zu Adventures oder Strategiespielen sein. Besonders gerne werden natürlich Tips zu aktuellen Spielen gesehen.

Beim Thema Karten ist folgendes zu beachten: Bitte sehr sorgfältig und sauber zeichnen, bevorzugt auf weißem Papier mit schwarzem Stift. (Recyclingpapier ist zwar eine feine Sache, aber leider kaum repro-fähig und daher nicht verwendbar.) Wenn Hilfslinien benötigt werden, sollten diese mit Bleistift gezogen und anschließend wieder ausradiert werden. Wenn unbedingt weitere Zeichenhilfen nötig sind, kann man ja auch zum guten alten Linienblatt greifen! Ganz nobel sind natürlich mit einem Zeichenprogramm erstellte Karten, hierbei ist jedoch, ebenso wie beim Ausdruck von Tabellen und ähnlichem, auf einen sauberen Ausdruck mit möglichst frischem Farbband zu achten.

Karten der letzteren Art sowie längere Texte sind auch auf Diskette gerne willkommen, diese Versandart kann die Bearbeitung enorm beschleunigen. Auf diesen Disketten sollten dann nochmals Name und Adresse, System und Inhalt vermerkt sein, ein zusätzlicher Ausdruck oder wenigstens eine kurze schriftliche Zusammenfassung wären ebenfalls hilfreich.

Texte sollten, wenn möglich, im ASCII-Format abgespeichert sein, ansonsten bitte angeben, welche Textverarbeitung verwendet wurde. Wir schreiben unsere Texte zwar mit dem PC, aber zumindest Amiga- und Atari-Disketten sind kein größeres Konvertierungsproblem.

Bevor Ihr größere Projekte wie etwa umfangreiche Komplettlösungen oder große Kartensammlungen in Angriff nehmt, so erkundigt Euch vorher lieber telefonisch, ob Bedarf besteht. Es kann nämlich durchaus sein, daß wir schon Unterlagen zu diesem Spiel haben und Ihr Euch ganz umsonst die Arbeit machen würdet

(Tel.: 0 56 51 / 3 00 11, Herr Anton).

Belohnung winkt

Wird ein Tip abgedruckt, gibt es natürlich ein Zuckerle in Form einer Überweisung oder eines Verrechnungsschecks. Die Zahlen, die sich darauf befinden, hängen ganz von Eurer Einsendung und ihrer Qualität ab. Zwanzig Mark ist das Minimum, für größere Beiträge gibt es bis zu 100 Mark je Seite, je nachdem, wie gut der Beitrag war und was wir noch an Nacharbeiten vornehmen mußten. Bei ganz genialen Sachen könnte man auch noch über einen Zuschlag verhandeln, aber das müssen dann wirklich Geniestreiche sein.

Bis die Kohle aber ins Haus geflattert kommt, kann einige Zeit vergehen. Normalerweise beginnen wir eine Woche nachdem die entsprechende Ausgabe erschienen ist, mit der Erfassung der Autoren, was meist einige Tage in Anspruch nimmt. Dann gehen diese Daten weiter an unsere Zahlmeisterin, die sich auch nochmal einige Tage an diesen Daten erfreut.

So können also schon mal vier bis sechs Wochen ins Land gehen, bis der Postmann dreimal klingelt. Es kann allerdings auch vorkommen, daß ein Brief übersehen wird oder eine Adresse nicht lesbar war. Wenn also acht bis zehn Wochen nach Abdruck noch kein Honorar angekommen ist, bitte nochmals melden. Und zwar schriftlich unter Angabe der vollständigen Adresse und der entsprechenden Ausgabe (Nummer, Seite, Programm).

Soweit alles klar? Dann bis zum nächsten Brief,

Euer

Michael

Der Absturz des Monats – Please wait –

RED 'DEAD' BARON

System: Amiga, **Preis:** ca. 110 Mark, **Hersteller:** **Dynamix, Eugene, USA,** **Muster von:** Die Cassette, 4959 Minden.

'Was machen wir mit unserem Geld? Wir schmeißen es zum Fenster raus!' Diesen für die heutige Zeit eigentlich normalen Gedankengang haben die Jungs von DYNAMIX ('Kollege kommt gleich...'), die entweder nicht die richtige Ahnung von (oder keinen Bock auf) Amiga-Programmierung haben, sicher schon mehrfach in ihre Kundschaft projiziert. Warum ich das sage? Nun, als ich nach dem Test von RED BARON wieder aufwachte, stellte ich fest, daß es doch nur die erste Ladezeit war, und mir die wirklich vielen *Please Waits* noch bevorstanden. Übrigens, schon auf der Verpackung wird man darauf hingewiesen, daß man besser 14MHz oder mehr unter der Haube seines Amigas haben sollte. Meinung hierzu: Statt faul irgendwelche Rechnerleistungen zu fordern, sollten diese Schluder-Programmierer sich mal hinsetzen und ihre Codes auf den Amiga zuschneiden. 1:1 vom PC übertragen kann jeder!

Action-Fotos ohne Pausentaste - RB macht's möglich!

Gnadenlos und hart zu mir selbst (wie ich nun mal bin) habe ich das Teil auf dem 500er gespielt. War das laaaaannngggsssaaaaaammmm! Zwischen zwei Bildaufbauten lehnte ich mich zurück und erledigte die Dinge, die ich mir schon länger vorgenommen hatte:

1. Dreimal in den Keller gehen, Bier holen, es austrinken und warten, bis man wieder eins trinken kann.
2. Ein Buch lesen.
3. Ein dickes Buch lesen.
4. Die Bibel lesen.
5. Ein interessantes Buch lesen.
6. Zwei Bücher lesen.
7. Einkaufen fahren.
8. Sich sinnlose Listen ausdenken.
9. Den Programmierer anrufen.
10. George Bush anrufen.

11.-26. Diverse andere Leute anrufen.

27. Diesen Text schreiben.

Etc., etc., etc. – Sie verstehen.

Klar, wenn der Screen mit feindlichen Flugzeugen gefüllt ist, läßt die Geschwindigkeit hier noch etwas nach – man könnte denken, der Rechner bleibt stehen. Positiv hier: Bedingt durch die Abarbeitungsgeschwindigkeit hat man einen langanhaltenden Spielspaß. Einzelne Missionen können bis zu einer halben Stunde und länger dauern – und wem das nicht genug ist, dem gereichen sicher die vielen schlecht überarbeiteten Digi-Grafiken und die harzig-träge Icon-Abfrage zur Freude. Das schönste an diesem Programm ist das Blinken des Bildschirms beim Reset. ■ *Uli*

FLOP FIVE

1. Red Baron (Amiga)
2. Cisco Heat (C-64)
3. Robozone (ST)
4. Pit-Fighter (C-64)
5. Cisco Heat (PC)

FLOP DES MONATS

Der folgende Test war ursprünglich als Konvertierung geplant – doch dann haben wir anders entschieden und das Ganze als „Doppelflop" (mit einer Wertung) gedruckt:

Es hat recht lange gedauert, bis auch die Amiga-Piloten mit dem RED BARON von DYNAMIX abheben durften. Aber immerhin dürfen sie gleich zwei Mal in die Luft gehen, denn die Umsetzung ist einigermaßen daneben gegangen. Schon rein rechnerisch konnte das Unternehmen nicht gut gehen: Das PC-Original war auf einem 10-MHz-AT schon recht lahm und lebte erst ab 25 MHz so richtig auf – wie mag es da erst mit den siebenkommanochwas MHz des Amiga aussehen ...

Da geht er dahin ...

Es sieht grauenvoll aus! Auf einem Standard-Amiga ist das Programm praktisch unspielbar: Steuerwünsche sollten etwa fünf Sekunden vor ihrer Notwendigkeit angemeldet werden, die Ausführung kann dann ohne viel Hektik in Einzelbildern bewundert werden. Erst mit auf 14 oder 16 MHz aufgemotzten Amigas oder einer Turbokarte kommt etwas Spielvergnügen auf, allerdings auch nur kurz, denn im Vergleich zur PC-Version fehlen auf dem Bildschirm etwas mehr als 200 Farben. Entsprechend karg ist die Optik, Effekte wie Black- oder Redout, die auf dem PC recht echt aussahen, wirken hier eher lächerlich. Eine derart lieblose Behandlung haben weder die Spieler noch der Amiga verdient, also Finger davon! ■

man

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	3
Sound	8
Realitätsnähe	3
Motivation	0
Gesamtnote	2

»MIES«

Konvertierungen

Konvertierungen auf einen Blick

Kon(tro)verses

Jeder Computerfan würde bei der Frage, was eine Konvertierung sei, auf Anhieb sagen, es handele sich um die Umsetzung eines Computerspieles von einem System auf das andere. Der Laie schaut im Fremdwörterlexikon nach und findet dort zunächst den Wortstamm „konvers". Jener heißt auf gut deutsch „gegenteilig, umgekehrt". Unter „konvertieren" finden wir zum einen den Tausch inländischer gegen ausländische Währung, zum anderen den Übertritt von einem Glauben zum anderen. Unter 3) steht schließlich, „Informationen von eimem Datenträger auf einen anderen übertagen, z.B. von Lochkarten auf Lochstreifen." Daher schlage ich vor, einen vierten Punkt mit aufzunehmen: „Ständige Rubrik in der ASM mit 26 Computerspielumsetzungen auf neun Seiten". Bis bald, Euer Klaus.

DIE KATHEDRALE

System: IBM und Kompatible (nur VGA, nur mit Festplatte spielbar), **empf. VK-Preis** ca.120 DM, **Hersteller:** Weltenschmiede/Software 2000, **Muster von:** Software 2000, 2320 Plön.

Die PC-Version des Adventure-Knüllers DIE KATHEDRALE kann sich genau wie das Original sehen lassen. Und genau hier liegt auch schon der grundlegende Unterschied: Die Grafiken gefallen mir persönlich etwas besser als bei der Amiga-Version, sogar die Texte sind leichter zu lesen. Dafür scrollen jene mit einem unangenehmen Ruckeln von unten nach oben. Insgesamt eine Note rauf. Abgesehen von der Titelmusik bleibt das Game „stumm", was der Spannung aber keinen Abbruch tut. Die verschiedenen Möglichkeiten, Texte einzugeben, wurden beibehalten, so daß auch PC-Besitzer getrost zugreifen können. Nach wie vor gilt: An dieser Kathedrale kommt keiner vorbei - und wer nicht aufpaßt, kommt lebend nicht mehr raus...

kate

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	6
Steuerung	11
Story/Atmosphäre	11
Motivation	10
Gesamtnote	10

»PRIMA«

ASM Hit

Düsteres (PC-)Geheimnis ...

ASM Hit

ULTIMATE FOOTBALL

System: PC (Harddisk ist nötig, 640k RAM, VGA & EGA), **empf. VK-Preis:** ca. 120 DM, **Hersteller:** Accolade, **Muster von:** Hersteller.

Noch einmal kräftig aufgemotzt wurde *Mike Ditka Power Football* für den PC, das nun MIKE DITKA ULTIMATE FOOTBALL heißt.

Im Vergleich zur Mega-Drive-Fassung gibt's nun eine aus vier verschiedenen Blickwinkeln zu betrachtende Replay-Funktion, einen Editor für eigene Spielzüge und Ligen und - beinahe schon selbstverständlich - schöne 256 Farben starke VGA-Grafik. Doch halt, so schön ist diese nicht, zumindest dann, wenn man mit unter 16 MHz und einem 286er ans Werk geht. Ich persönlich rate zumindestens 20 MHz!

Ansonsten gibt es dieselben Features wie auf der Konsole, hier und da ein paar nicht gar so entscheidende mehr. Kurzum: Ein durch und durch gelungenes Produkt, das American-Football-Fans viel Freude bereiten wird.

hja

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik/Animation	9
Sound	8
Realitätsnähe	10
Motivation	11
Gesamtnote	10

»PRIMA«

MIG-29 M

System: Archimedes, **empf. VK-Preis:** ca. 150 DM, **Hersteller:** Domark, **Muster von:** Die Cassette, 4950 Minden.

MIG-29 M und kein Ende - doch mit der nun vorliegenden Konvertierung für Archimedes sollte DOMARK mitlerweile die User aller Systeme „beglückt“ haben.

Da uns die erste Mig für den Archimedes nicht bekannt ist, entfällt hier natürlich der Vergleich, trotzdem konnte die Supermig auch hier ihrem hohen Preis nicht gerecht werden. Das Programm läuft zwar etwas schneller, als auf den anderen Systemen, läßt aber in Punkto Detailfülle und Steuerung zu wünschen übrig. Wie bei den anderen Systemen wird natürlich die Ausstattung auch hier durch eine Karte des Einsatzgebietes und einem Broschüre mit den wichtigsten Militärjets der Welt abgerundet. Dies rechtfertigt jedoch nicht den um nochmals zehn Mark höheren Anschaffungspreis, zumal man in der Anleitung den deutschsprachigen Teil gänzlich vermissen muß. Beim Archimedes fällt im Unterschied zu den anderen Systemen besonders der Sound auf, der hier anscheinend verbessert worden ist, mit den Sounds anderer Archi-Flugis nicht mithalten kann.

... und fliegt noch immer!!!

Fazit: Auch auf dem Archimedes findet die Mig-29 M keinen Eintritt in den Olymp der Flugsimulationen. ■

df

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	8
Sound	7
Realitätsnähe	5
Motivation	5
Gesamtnote	6

»DÜRFTIG«

LEISURE SUIT LARRY 5

System: Amiga *(1 MB, Hard-Disk oder 2.Floppy erford.)*, **empf. VK-Preis** ca. 109 Mark, **Hersteller:** Sierra On-Line, Coarsegold, Kalifornien, USA, **Muster von:** Wial-Versand, 8038 Gröbenzell.

Passionate Patti - endlich tut sie es auch auf dem Amiga. Was hier nun ein Weilchen in SIERRAS Amiga-Stübchen gewährt hat, ist *(leider)* mal wieder lange nicht so gut wie das LARRY 5-DOS-Debütstück *(vgl. ASM 12/91)*. Nun, die Verbindung zwischen Sierra und Amiga ward und ist eben so 'ne Sache, und das wird dem Gamer auch diesmal wieder nicht so recht zur Freude gereichen können.

Grundsätzlich haben Al Lowes Mannen den Spaß der sieben Disketten relativ gut an die Gepflogenheiten des Amiga angepaßt, dennoch ist dieser Larry nichts für Hektiker: Slow Motion ist angesagt, was sich besonders bei Sound und Animation, aber auch in Sachen Ladezeiten bemerkbar macht *(ich litt einmal mehr am Mangel einer Festplatte)*. Geblieben ist die Novität der LSL-Bedienerführung, die in Part 5 erstmals über Icons funktioniert.

... rememberin' Patti ...

Um Enttäuschungen der größeren Art vorzubeugen, haben die Programmierer seinerzeit keine Mühen gescheut, an speicherplatzfressenden Features grafischer und akustischer Art zugunsten der Geschwindigkeit geringfügig zu modifizieren ... was den Spielspaß, vorausgesetzt, man hat die nötige Ruhe, jedoch nicht zu mindern pflegt. Ein Tip: unbedingt Festplatte anschaffen und das Soundpoti auf unteres Mittelmaß herunterdrehen. ■

mats

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	9
Steuerung (Icons)	10
Handlung	9
Atmösphäre	9
Gesamtnote	9

»PRIMA«

ROBOZONE

System: Atari ST, **empf. VK-Preis** ca. 80 Mark, **Hersteller:** Image Works, England **Muster von:** Compy-Shop GmbH, 4600 Dortmund 1

Die Roboter sind los, denn nun gibt es ROBOZONE, das Spiel des einsamen Stahl-Rächers, auch auf dem Atari ST. Allerdings ist das Game auch auf diesem Computer keine Augenweide. Neben den Schwachpunkten der Amiga-Fassung hat man noch ein paar weitere addiert.

Die Grafik ist erstens schlechter, zweitens ruckeliger und drittens wird das Tempo des Spiels, bei ein, zwei Sprites zu viel auf dem Schirm, fast bis zum Stillstand gedrosselt. Aus dem Lautsprecher kommen die üblichen ST-Chipsounds, die aneinandergereiht eine nette Melodie ergeben. Das war auch schon der einzige Pluspunkt, den das Game einheimsen konnte.

Blechboliden in Aktion

Trotzdem minimiert sich die Motivation noch mehr als auf dem Amiga, wodurch die Bewertung wie folgt aussieht. ■

lar

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	5
Sound	6
Spielablauf	2
Motivation	1
Gesamtnote	3

»PEINLICH«

CISCO HEAT

System: C-64, **empf. VK-Preis** ca. 50 DM, **Hersteller:** Image Works, **Muster von:** Die Kassette, 4950 Minden.

Die C-64-Version von CISCO HEAT schlägt wahrhaftig alle Rekorde – nach unten hin. Selten habe ich ein derart mieses und ödes Rennspielchen auf der guten alten Brotkiste gesehen. Dagegen ist *Out Run* ein Hit ...

Die Grafik ist unter aller Würde: Nähert man sich einem anderen Polizeiwagen, so scheint dieser in ein Quadrat eingehüllt zu sein. Kreisch! Die Musik wurde vom Amiga rübergezogen und klingt dementsprechend. FX gibt es fast gar nicht.

Kreischende Reifen? Nix da!

Das Spiel selbst ist viel zu leicht – trotz sechs Unfällen schaffte ich den ersten Level problemlos in der Zeit. Einziger Nachteil: Alle Gegner fahren auf einen Haufen – so passierte es, daß ich ein paarmal in zwei Sekunden von Platz 1 auf 7 zurückfiel. Wer anhält, erlebt ein Wunder: Die Zeit stoppt, und nach einer Weile stürzt das Game ab!

Daß beim Abbiegen alle anderen geradeaus weiterfahren und mein Wagen einen Purzelbaum macht, stört da schon gar nicht mehr. Wie sagte schon James Bond: „Widerlich, einfach widerlich.“ ■

kate

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	1
Sound	1
Steuerung	4
Motivation	2
Gesamtnote	2

»MIES«

ADVANTAGE TENNIS

System: Atari ST, **empf. VK-Preis:** ca. 75 DM, **Hersteller:** Infogrames, Frankreich, **Muster von:** siehe Hersteller.

Ein kleiner, grüner Filzball macht Karriere: Noch vor relativ kurzer Zeit konnten wir in der ASM bemängeln, daß es noch kein brauchbares Tennis-Spiel für 16-Bit gäbe.

Doch in letzter Zeit ging es Schlag auf Schlag. Zunächst erschien der zweite Teil des Vorreiters *Great Courts,* dann kam das geniale *Tie Break,* gefolgt von dem mäßigen *3D-Tennis,* und nun auch noch ADVANTAGE TENNIS. Auf dem PC konnte das Vektorgrafik-Game durch Schnelligkeit und Optionsfülle begeistern, auf dem ST tut es dies nicht minder. So können die Grand-Slam oder Schauturniere gespielt werden, können Spielstärken im Punktebonus-System verbessert oder Spielstände gespeichert werden.

... und haarscharf übers Netz gelobt.

In punkto Schnelligkeit kommt der ST mit den fixen PCs zwar nicht ganz mit, doch die Animation ist ausreichend.

Kopfschüttelnd muß jedoch zur Kenntnis genommen werden, daß sich die Stickabfrage nur mit Verzögerung auf die Bewegungen der Spielfigur auswirkt. Ein dummer Fehler, denn dadurch reduziert sich der Spielspaß nicht unbeträchtlich. ■

msu

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	9
Sound	7
Spielablauf	7
Motivation	8
Gesamtnote	8

»BRAUCHBAR«

SUPER SPACE INVADERS

System: C64, **empf. VK-Preis** ca. 50 Mark, **Hersteller:** Domark, England, **Muster von:** Compy-Shop GmbH, 4600 Dortmund 1.

Der Commodore 64 bittet zum Ball(ern). Das Remake des Shoot'em-Up-Klassikers 'Space Invaders', SUPER SPACE INVADERS genannt, wurde auch für den 'Brotkasten' umgesetzt.

Dabei mußte das Programm allerdings einige Federn lassen. Der comicartige Vorspann der 16-Bit-Versionen fiel hierbei gänzlich unter den Tisch. Die Grafik ist als solche eigentlich gar nicht so übel, schön bunt und auf jeden Fall schneller als beim Atari ST. Dafür heben sich die feindlichen Schüsse durch die geringere Anzahl der möglichen Farben nicht sonderlich gut vom Hintergrund ab, was eine rasche Dezimierung der eigenen Laserkanonen zur Folge hat. Überhaupt hat man den Schwierigkeitsgrad des Games (bewußt oder unbewußt) stark angehoben. Man schafft mit Mühe und Not gerade mal die ersten beiden Level, dann ist es mit der Ballerei meist schon am Ende. Das wirkt sich natürlich auf die Motivation und auf die Gesamtnote aus. C'est la vie. ■

Man sieht die Schüsse vor lauter Aliens nicht ...

lar

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	8
Sound	6
Spielablauf	7
Motivation	6
Gesamtnote	7

»BRAUCHBAR«

ASM BAZAR

Damocles Set

Das pure Vektor-Pack! Der 'Mercenary'-Nachfolger mitsamt beiden Mission-Disks (Amiga) zum Superwundersonderpreis von

nur **49,95**

Great Courts

Der Tennis-Hit der Newcomer-Firma Blue Byte. Hier sind Reaktion und Technik gefragt. Bei uns für folgende Systeme erhältlich:

Amiga **39,95**

PC (5,25") **49,95**

Ultima Trilogy

Ultima I, II und III, zusammen im Pack, das bedeutet nächtelangen Adventurespaß auf

PC (5,25") für **49,95**

C-64 (Disk) für **39,95**

Loopz

NEU!

Das Super-Game, das voll in die Tetris-Bresche schlägt. PC unterstützt VGA, MEGA, EGA, CGA, Amstrad, Horcules, AdLib & Roland

nur **29,95**
Amiga & PC (5,25")

Ultima V

Einer der besten Teile der Ultima-Saga. Lord British selbst ist entführt worden. Jetzt ist es an den Spielern, das Schicksal Britanniens in die Hand zu nehmen und Lord British zu retten.

C-64 (Disk) für **49,95**

Amiga für **19,95**

NEU!

Dragon Wars

Es gibt Leute, die nennen es 'Bard's Tale IV', das erste Spiel von Interplay nach der Trennung von EA. Bei uns für Amiga erhältlich!

für **49,95**

Pool of Radiance

Der sagenhafte erste Teil der SSI-Dungeons & Dragons-Rollenspielreihe auf C-64 (Disk)

für nur **49,95**

1MB Speichererweiterung

für Amiga 500 inkl. Uhr und 'Neuromancer'. Deckel auf, RAM-Board rein, und schon ist der A500 auf ein Megabyte gepowert. Gerade jetzt, da viele Spiele nur noch für 1MB erscheinen, sehr empfehlenswert. Bei uns für

nur **149,–**

10er Disk-Quader

Klein, praktisch, stapelbar und ausgesprochen rot! Der ausziehbare Disk-Quader faßt zehn 3,5"-Disks und kostet

nur **9,90** (ohne Disks)

Mit zehn 3,5"-ASM-Leerdisks kostet der Spaß dann

24,95

Monster Business

NEU!

Jump'n'Run mit Fun-Effekt! Das erste Release von Marc Rosochas „Ecipse"-Label. Bei uns für Amiga & Atari ST erhältlich.

läppische **29,95**

Joyboard Maverick 1

Damit auch im heißesten Spielgeschehen nicht die Puste ausgeht. Mit Autofire, Portwahl etc. Bei uns nur

39,95 DM

(passend für Commodore, Atari, Sega, MSX, Amstrad & Kompatible, nicht für C-128D!)

Worlds of Ultima Savage Empire

NEU!

Richard Garriots Dschungel-Mythos entführt den Spieler in ein facettenreiches Edel-Abenteuer auf sieben(!) Disks.

PC (5,25") **39,95**

Ultima VI

NEU!

Ultima, und ein Ende ist nicht abzusehen. Die sechste Episode des Fantasy-Giganten gibt's bei uns für

PC (5,25" + 3,5") **39,95**

C-64 (Disk) **19,95**

Lord of the Rings

NEU!

Wer kennt den Herrn der Ringe nicht? Interplay haben aus dem Stoff ein hervorragendes Rollenspiel gemacht! 5 Disk voller Trolle & Co.

PC (5,25") **39,95**

Starbytes Überraschungssack

NEU!

In diesem Sack befinden sich drei Starbyte-Games, von denen mindestens zwei den ASM-Hitstern als Prädikat tragen.

Welche? Na, das ist die Überraschung!

PC (5,25"), Amiga, ST **69,95**

C-64 Disk **39,95**

Alle Artikel sind nur in begrenzter Stückzahl vorhanden. Der Versand erfolgt solange der Vorrat reicht nach Reihenfolge des Bestelleingangs.

Bitte benutzen Sie die Bestellkarte!

PITFIGHTER

System: C-64, **empf. VK-Preis:** ca. 50 DM, **Hersteller:** Tengen/Domark, England, **Muster von:** Hersteller.

Auf in den Kampf: Auch auf dem C-64 will das Herstellergespann TENGEN/DOMARK für Kampfsportatmosphäre sorgen – mit Kickboxing.

Als Vorlage diente dabei der PITFIGHTER-Automat, der dank der digitalisierten Kampfsequenzen der Original-Kämpfer eine beachtliche Beliebtheit erlangte: Wie aber soll man die Muskelprotze auf einen C-64 herunterkonvertieren? Im Spielaufbau gibt's kaum Probleme, denn die Wahl eines Kämpfers und des Spielmodus (ein oder zwei Spieler) bereitet auch einem C-64 keine Probleme.

Soundmäßig kann man ebenfalls nicht meckern, allerdings sind die Ladezeiten ein bißchen zu lang.

Schlag sie, Ede, schlag sie ...

Doch dann: Die grafische Katastrophe. Fette Monstersprites tummeln sich träge auf dem Bildschirm und hauen sich die Pixels platt. Von einem Affentempo kann man bei der Prügelei jedoch nicht reden – es sei denn, man meint Faulaffen. An manchen Stellen ist die Übertragung ja noch einigermaßen gelungen, doch insgesamt taugen Animation und optische Darstellung nur für den Griff zum Taschentuch, um die Tränen für das rausgeschmissene Geld abzuwischen. Die Alternative: Steigt endlich um auf 16-Bit! ■

msu

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	4
Sound	7
Spielablauf	3
Motivation	2
Gesamtnote	3

»PEINLICH«

BRAIN ARTIFICE

System: C-64, **empf. VK-Preis** ca. 30 DM, **Hersteller:** Soft Enterprises, **Muster von:** Bomico, 6092 Kelsterbach.

Das Strategiespiel unserer Freunde aus dem hessischen Gilserberg soll nun auch die 64er-Tüftler glücklich machen. Der Preis klingt verlockend, das Spiel jedoch hat gegenüber den 16bit-Versionen arge Einbußen hinnehmen müssen.

Wußte man dort vorher, welche Symbole einen erwarteten, um dann so zusammengefügt zu werden, daß sie eine Mauer hinterlassen, so ist das auf dem kleinen Commodore ein großes Rätselraten. Besonders markant: Die Klötzchen lassen sich schwer unterscheiden, was nicht zuletzt an der bescheidenen Grafik liegt. Dadurch geht 'ne Menge Spielspaß flöten.

Hirnersatz für Arme ...

Daß jedes Level einzeln nachgeladen wird, nervt sowieso – da helfen auch die gute Musik (vor allem VIEL Musik) und die 500 Level nicht mehr, zumal man systembedingt nur noch allein oder zu zweit spielen kann (bei 16-bit konnte man bis zu 8 Freaks miteinander „koppeln"). Selbst zu diesem Preis muß man BRAIN ARTIFICE für den C-64 nicht unbedingt haben. ■

kate

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	4
(Sound	8)
Anleitung	8
Spielablauf	5
Motivation	4
Gesamtnote	5

»DÜRFTIG«

WRESTLEMANIA

System: Amiga, **empf. VK-Preis** ca. 90 Mark, **Hersteller:** Ocean, England **Muster von:** Compy-Shop GmbH, 4600 Dortmund 1

Catchen ohne Ende, denn WRESTLEMANIA aus dem Hause OCEAN gibt's jetzt auch auf dem Amiga. Da die NES-Fassung des Games eigentlich ganz gut war, war ich doch recht gespannt, wie das Teil auf dem 16-Bitter aussieht.

Der erste Eindruck ist nicht schlecht. Die Grafik ist ganz gut gezeichnet und recht flott. Vor dem Kampf bekommt man die obligatorischen Fertigmachereien der Wrestler zu sehen, und dann geht's auch schon ab in den Ring.

Besonderes Augenmerk sollte man auf die hohe Realititätsnähe werfen. Neben den persönlichen Schlagvarianten eines jeden Kämpfers gibt es zum Beispiel die Möglichkeit, den Kampf außerhalb des Rings fortzuführen und sich dort mit Stühlen zu prügeln. Als WWF-Fan kennt man das ja.

Gleich liegt er lang.

Insgesamt ein prima Catchspiel, das, schon allein wegen der beigefügten Videokassette, sein Geld wert ist. ■

lar

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	10
Sound	9
Spielablauf	9
Motivation	9
Gesamtnote	9

»PRIMA«

TERMINATOR 2

System: C64, **empf. VK-Preis:** ca. 55 DM (Disk) und ca. 45 DM (Kassette), **Hersteller:** Ocean, England, **Muster von:** Bomico, 6092 Kelsterbach.

Wer Terminator 2 noch immer nicht gesehen hat, dies aber noch will, der sollte sich auf keinen Fall die C64-Umsetzung dieses Filmspektakels reinziehen. Ansonsten könnte es sein, daß auf den Film gut und gern verzichtet wird....

Nach wie vor handelt es sich bei Terminator 2 (dem Spiel) um eine Zusammensetzung ältester und primitivster Spielelemente. Oder wer möchte einen Zweikampf mit einem anderen Terminator schon als neu bezeichnen? Von technisch sauberer Programmierung kann ebenfalls keine Rede sein, ist die Kollisionsabfrage doch sehr dürftig und das Schlagrepertoire kaum als ein solches zu bezeichnen.

Dieser Terminator ist zerkratzt!

So sind die kleinen Zwischengrafiken mitsamt deutschem Kommentar noch das Beste an diesem Programm. Terminate it! ■

hja

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	7
Sound	4
Spielablauf	4
Motivation	4
Gesamtnote	4

»PEINLICH«

VOLFIED

System: C-64, **empf. VK-Preis:** ca. 50 DM, **Hersteller:** Empire, England, **Muster von:** Die Cassette, 4950 Minden.

Fast so alt wie der Rechner ist auch das Spiel, das uns für den C-64 beschert wird: Volfied ist nämlich nicht mehr und nicht weniger als die hochgestylte Version des recht betagten *Qix* aus dem Jahre 1980. Und zwei Jahre später gab's den C-64!

Ja, ja, wie die Zeit vergeht! Selbst am Spielprinzip ist sie nicht spurlos vorbeigestrichen, denn Qix anno '92 bietet neben der ursprünglichen Aufgabe noch einige Neuheiten.

Neben dem Ziehen von Linien, mit denen Rechtecke gebastelt werden, die aufeinander aufbauen, bietet Volfied kleine und große Gegner sowie eine Reihe von Bonushütchen. Werden diese eingeschlossen, gibt's diverse Extras (Time Stop, Schuß, etc.).

Neues Spiel mit Alt-Prinzip.

Es mangelt dieser Version dabei nicht an der Ausstattung; selbst an einen guten Sound wurde gedacht. Doch leider gibt's technische Mängel: Die Sprites machen sich manchmal unsichtbar, die Steuerung, ansonsten recht flott, hakt zuweilen aus unerklärlichen Gründen. Da wäre wirklich mehr drin gewesen! ■

msu

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	4
Sound	4
Spielablauf	6
Motivation	6
Gesamtnote	5

»DÜRFTIG«

WRESTLEMANIA

System: C-64, **empf. VK-Preis** ca. 50 Mark, **Hersteller:** Ocean, England **Muster von:** Compy-Shop GmbH, 4600 Dortmund 1

Die Lieblings-Fernsehshow der Amerikaner, Wrestlemania, als Computerspiel von Ocean gibt's nun auch für den kleinen Commodore. Doch ich denke, alle Nachwuchs-Catcher werden von diesem Programm ein wenig enttäuscht sein.

Das liegt bestimmt nicht an der Grafik und am Sound, der eigentlich für die 'Brotkiste' nicht schlecht ist. Auch der Spielablauf unterscheidet sich eigentlich wenig von der Amiga-Version. Vielmehr liegt es daran, daß das Teil einfach zu unfair ist.

Hat man die Energie des Gegners auf ein Minimum geprügelt, und er müßte eigentlich gleich auf die Matte zu drükken sein, steigert er dermaßen seine Kampftechniken, daß letztendlich wir mal wieder zu Boden gehen.

That's Entertainment – von Ocean.

So geht das in jedem Kampf, und daß dadurch der Spielspaß gründlich den Bach runter geht, dürfte doch verständlich sein. Oder etwa nicht? ■

lar

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	9
Sound	8
Spielablauf	8
Motivation	3
Gesamtnote	7

»BRAUCHBAR«

PITFIGHTER

System: Atari ST, **empf. VK-Preis:** ca. 65 Mark,**Hersteller:** Tengen/Domark, England, **Muster von:** Tengen/ Domark, England.

Eine Schlammschlacht beim Damen-Oben-ohne-Catchen ist nichts dagegen: Bei PIT-FIGHTER bleibt der gute Geschmack noch weit deutlicher auf der Strecke. Kein Wunder, betrachtet man die finster vermummten Gesichter der acht Kämpfer, die sich um die vorderen Positionen der Kickboxing-Weltrangliste streiten. Mit ins Getümmel können sich dabei ein bis zwei Spieler stürzen, die ihren Kämpfer aus drei digitalisierten Konterfeis aussuchen können.

Das haut den stärksten Pit-Fighter um.

Überhaupt ist so ziemlich alles in diesem Spiel digitalisiert, vom Vorspann bis hin zu jeder Schlag- und Trittbewegung der Kontrahenten. Doch genau an diesem Punkt ist bei der Umsetzung kräftig geschludert worden.

Die Grafiken sind farbarm, der Sound mäßig und die Animation der Digi-Bildchen unverständlich langsam. Was auf dem Amiga recht war, hätte auf dem ST doch billig sein müssen.

Doch so bleibt von dem fixen Mach-Platt-Spiel nur noch ein gemütlicher Senioren-Nachmittag. ■

msu

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik/Animation	4
Sound	6
Realitätsnähe	6
Motivation	5
Gesamtnote	5

»DÜRFTIG«

ELVIRA

System: C-64, **empf. VK-Preis** ca. 50 Mark, **Hersteller:** Flair Software, England, **Muster von:** Hersteller.

Den absoluten Tiefpunkt aller Konvertierungen des Games ELVIRA aus dem Hause FLAIR SOFTWARE stellt ohne Zweifel die C-64-Fassung dar.

Man hat versucht, diese Version mehr oder weniger der Amiga-Fassung anzugleichen, was natürlich voll in die Hose gegangen ist. Bis auf die Level, die anscheinend wirklich genauso wie bei den anderen Rechnern aufgebaut sind, ist eigentlich nichts so wie bei den anderen Fassungen. Auf dem großen Commodore rieselt in dem Winter-Level sanft der Schnee über den Screen, beim kleinen Bruder wird dieser durch symetrisch angeordnete, von oben nach unten fallende Punkte dargestellt. Außerdem ist das Spiel fast so lahm wie die PC-Fassung mit 6 Mhz. Einziger Lichtblick ist der Sound, der meiner Meinung nach ganz gelungen ist. Trotzdem, der allein rettet das Game auch nicht vor einer schlechten Wertung. ■

lar

... das wäre Ihre Elvira gewesen.

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	7
Sound	9
Spielablauf	6
Motivation	6
Gesamtnote	6

»DÜRFTIG«

THE SIMPSONS

System: Amiga (1MB), **empf. VK-Preis** ca. 80 Mark, **Hersteller:** Acclaim/Ocean, England, **Muster von:** Compy-Shop GmbH, 4600 Dortmund 1.

Die Bart-Mania greift weiter um sich. THE SIMPSONS sind nun auch auf dem Amiga erhältlich und somit steht einer weiteren Verbreitung des Virus nichts mehr im Weg.

Fast zumindest, denn irgendwie weiß das Game nicht so recht zu gefallen. Das liegt bestimmt nicht an der zeichentrickartigen Grafik und auch nicht an dem tollen Vorspann. Vielmehr ist es so, weil das Spiel einfach nichts Neues zu bieten hat. Man läuft und springt durch die Gegend, sammelt und tarnt dies und jenes. Mehr hat das Game leider nicht zu bieten.

Schade drum, nach dem prima Vorspann, der wohl auch der Grund dafür ist, daß das Teil nicht unter einem Megabyte läuft, hätte man mehr erwarten können. ■

lar

Sorgt mal nicht für Furore: Bart.

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	9
Sound	7
Spielablauf	7
Motivation	6
Gesamtnote	7

»BRAUCHBAR«

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES

System: Amiga, **empf. VK-Preis** ca. 80 Mark, **Hersteller:** Image Works, England, **Muster von:** Konami, 6000 Frankfurt 50.

Mit den Pizza-verschlingenden TEENAGE MUTANT HERO TURTLES darf man nun auch auf dem Amiga auf Ninjajagd gehen.

Die Auswahl hat man dabei zwischen einen der vier 'Grünen', mit dem man dann allein (oder zu zweit simultan) in die Schlacht ziehen kann, um die geliebte April aus Shredders Klauen zu befreien.

Die ganze Geschichte entpuppt sich als wahrer Augenkiller. Das Scrolling ruckelt ekelhaft lahm vor sich hin, eine Koordination der Schläge ist kaum möglich. Über den Sound reden wir lieber erst gar nicht, bis auf recht üble Spielgeräusche ist nichts zu vernehmen. Da lob' ich mir doch die NES-Fassung, denn die war eigentlich ganz ordentlich. ■

lar

Auf dem NES gut: Turtles.

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	5
Sound	5
Spielablauf	7
Motivation	6
Gesamtnote	6

»DÜRFTIG«

ROBOCOD

System: Atari ST, **empf. VK-Preis** ca. 80 Mark, **Hersteller:** Millenium, England, **Muster von:** Die Cassette, 4950 Minden.

James Pond, weder geschüttelt noch gerührt, springt nun auch auf dem Atari ST als ROBOCOD herum. Eingepackt in seinen Stahlmantel ist er am Nordpol unterwegs, dem bösartigen Dr. Maybe den Garaus zu machen. Bekanntlich hat der ja als Pinguine getarnte Bomben in Santas Spielzeugfabrik geschleust, und die gilt es zu entfernen. Das Spiel war auf dem Amiga sowohl technisch als auch spielerisch einfach gut. Auf dem Atari ST sieht's zumindest auf der technischen Seite nicht ganz so gut aus. Das Scrolling ist schwer am Ruckeln, und irgendwie hat man über seinen 'beschuppten' Freund keine all zu gute Kontrolle. Ansonsten blieb alles beim alten, und das bedeutet Spielspaß hoch zehn. ■

lar

Robocod wieder auf vollen Touren.

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	9
Sound	10
Spielablauf	9
Motivation	10
Gesamtnote	10

»PRIMA«

VOLFIED

System: PC (CGA, EGA, VGA, AdLib, Roland), **empf. VK-Preis:** ca. 75 DM, **Hersteller:** Empire, England, **Muster von:** Die Cassette, 4950 Minden.

Die Verpackung stinkt nach Eigenlob: Nicht etwa in der Weise, daß nach dem Öffnen der umweltschädlichen Plastikhülle ein seltsamer Geruch entstiegen wäre, nein, vielmehr prangt auf dem Karton ein Zitat der englischen Kollegen mit dem Attribut „brillant". Ob's stimmt? Jedenfalls scheint es so, als ob EMPIRE auf dem PC weit mehr Arbeit für die Umsetzung des Spielhallengames investiert hat, als dies beim Amiga der Fall war. Denn während die Amiga-Fassung floppt, gibt's auf dem PC die 17 Original-Levels des Automaten in ansprechender Gestalt.

Die Handlung in Kürze: Ein kleines Raumschiff muß durch das Ziehen von Linien Rechtecke zeichnen, die farbig ausgefüllt werden. Sind mindestens 80% eingefärbt, ohne daß dabei die kleinen und großen Monster das Schiffchen berühren und zerstören, ist das Level gelöst. Klingt simpel und ist es auch – aber es macht einen Riesenfun. Der gute Sound (akzeptabel auch über den Speaker!) und die motivierende Punktevergabe für jedes Prozent über den magischen 80 tun ihr übriges, um VOLFIED zu empfehlen.

Allerdings: Soll der Spielspaß vorhalten, ist ein Joystick unbedingt nötig. ■

msu

Volfied PC – das kann man annehmen!

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	8
Sound	9
Spielablauf	8
Motivation	8
Gesamtnote	8

»BRAUCHBAR«

BUNDESLIGA MANAGER PROFESSIONAL

System: PC (VGA, Festplatte wird benötigt), **empf. VK-Preis:** ca. 100 DM, **Hersteller:** Software 2000, 2320 Plön, **Muster von:** Die Cassette, 4950 Minden.

Nachdem zunächst nur der Amiga mit dem BUNDESLIGA MANAGER PROFESSIONAL bedacht wurde, kann nun auch ein jeder PC-Besitzer mit dem SOFTWARE 2000-Werk auf Torejagd gehen. Dabei müssen gegenüber der Ur-Fassung keinerlei Abstriche gemacht werden. So können noch immer vier Spieler gegeneinander antreten und sich in den Ligen gegeneinander messen. Dabei stehen jedem der Spieler nach wie vor dieselben Optionen zur Verfügung.

Ebenfalls lobenswert ist die Übernahme der toll animierten Torszenen. Weniger toll die Tatsache, daß die eigene Mannschaft mit nur fünf Spielern gegen ein Team, das dreimal so stark ist und mit elf Mannen antritt, oft gewinnt oder nur knapp verliert.

Das ist Fußball von einer schönen Seite.

Ansonsten ist jeder Fußballfan mit BMP bestens bedient, sollte sich vor einem Kauf aber auch STARBYTE SUPER SOCCER anschauen, welches ebenfalls hervorragend ist und mir sogar einen Tick besser gefällt. ■

hja

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	7
Realitätsnähe	10
Spielaufbau	11
Motivation	11
Gesamtnote	10

»PRIMA«

ELVIRA

System: PC (640KB, EGA, VGA, AdLib, Soundblaster), **empf. VK-Preis** ca. 90 Mark, **Hersteller:** Flair Software, England, **Muster von:** Hersteller.

Es gibt kein Entkommen vor der schwarzen Frau, denn FLAIR SOFTWARE hat sich entschlossen, ELVIRA auch für die IBMs umzusetzen.

An der Story hat sich dabei natürlich nichts verändert, und am Rest eigentlich auch nicht.

Die Grafik sieht ähnlich aus wie auf dem Amiga, allerdings muß man sich hierbei vor Augen halten, daß VGA-Grafik normalerweise mehr bieten kann als der auf dem Commodore benutzte Mode. Außerdem ist der Spielablauf bei Rechnern unter 25 MHz so schnarchig langsam, daß es schon nicht mehr schön ist.

Wir wissen zwar nicht, was dieses freundliche Monster empfiehlt, aber Elvira ist es sicher nicht!

Vom Sound wollen wir erst gar nicht reden. Da hat man auf so manchem Rechner schon weit Besseres in die Ohren bekommen.

Insgesamt gesehen eine eher mäßige Konvertierung. ■

lar

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	9
Sound	7
Spielablauf	7
Motivation	6
Gesamtnote	7

»BRAUCHBAR«

VOLFIED

System: Amiga, empf. VK-Preis: ca. 75 DM, **Hersteller:** Empire, England, **Muster von:** Die Cassette, 4950 Minden.

Unglaublich einfach, ganz schön alt, aber immer noch mit dem Reiz des Neuen: VOLFIELD alias *Qix,* quasi der Enkel eines der ältesten Computerspiele der Welt, in einem Atemzug zu nennen mit *Pong* und *Space Invaders.* Für die Neunziger Jahre aufgemotzt von TAITO und trotzdem als TV-Automat kein großer Knüller, hat sich EMPIRE der Umsetzung angenommen.

Geblieben sind die 17 Levels, geblieben ist die heroische Aufgabe, mit einem kleinen Zeiger auf der Spiefläche Linien zu ziehen, um geschlossene Rechtecke zu erzeugen. Ist ein neues Rechteck gezogen worden, wird es sodann an die anderen angefügt, so daß nur noch die Randlinien zu sehen sind. Ist mindestens 80% der Spielfläche neu gefüllt, geht's ins nächste Level. Vorausgesetzt natürlich, man wurde von den kleinen, herumwuselnden Monstern oder deren großem Mutterschiff nicht vernichtet. Keine große Anforderung an die Programmierkunst, oder? Denkste! Wenn der kleine Zeiger auf dem Amiga loslegt, um seine Spuren zu ziehen, geht der Rechner furchterregend in die Knie.

Qix läßt schön grüßen ...

Ob's vielleicht am gleichzeitig einsetzenden Sägewerk-Sound liegt? Und warum stehen die Bonushütchen jetzt ganz woanders? Fragen über Fragen, die das Spiel so gar nicht empfehlenswert machen ... ■

msu

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	8
Sound	6
Spielablauf	4
Motivation	5
Gesamtnote	5

»DÜRFTIG«

MATRIX

FÜR STRATEGEN UND SCHNELLDENKER

Im Jahre 2064 gibt es seit neuestem
ein Strategiespiel der ganz besonderen Art.
Erst im Jahre 2063 erfunden, ist Matrix ein Spiel,
das mittlerweile durch Wettkämpfe und internationale
Turniere seine Meister sucht. Ob in Clubs, Cafés oder in
der Arena gespielt - Matrix zieht jeden in seinen Bann.

SYNERGY SOFTWARE

AMIGA VERSION
PC - Version in Vorbereitung

Screenshots Amiga Version

Ein Programm der
SOFTSHOP GmbH

Sonnenwall 83 4100 Duisburg 1
TEL 0203 / 22409 FAX 0203 / 29756

JAMES POND

System: Archimedes, **empf. VK-Preis** ca. 80 DM, **Hersteller:** Millennium, London, England, **Muster von:** Uffenkamp-Computer-Systeme, 4904 Enger.

Über ein Jahr nach der Erstveröffentlichung für den Amiga taucht nun auch auf dem Archimedes der Geheimagent JAMES POND nach Extras, Schlüsseln, Dynamitstangen und vielem mehr.

Unterwasser-Action total

Grafik und Sound (FX) gehen in Ordnung, das Scrolling ist weich, und die Steuerung ist auch okay. Ab und zu spielt das Punktekonto verrückt (an einer Stelle hatte ich plötzlich statt zuvor 50.000 satte 500.000 Pöngs!), und die Kollisionsabfrage bei der Aufnahme von Gegenständen ist nicht immer korrekt.

Weitaus bemerkenswerter ist die Tatsache, daß ich aus nicht erfindlichen Gründen Level 2 nur einmal spielen mußte, nicht schaffte, neu startete und fortan immer vom ersten direkt in den dritten Level kam. Bei nur zwölf Missionen insgesamt etwas traurig.

Deshalb kann ich hier keinen Hitstern vergeben, ein „Prima"-Spiel ist es dennoch, denn der Spielspaß ist nach wie hoch anzusetzen. Kurzum: Kauft Euch das Teil, es lohnt sich. ■

kate

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	9
Sound/FX	9
Spielablauf	8
Motivation	10
Gesamtnote	9

»PRIMA«

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES

System: C64, **empf. VK-Preis** ca. 50 Mark, **Hersteller:** Image Works, England, **Muster von:** Compy-Shop GmbH, 4600 Dortmund 1.

Mit den TEENAGE MUTAND HERO TURTLES geht's nun auch auf dem C64 auf Verbrecherjagd. Wie auch auf den anderen Systemen stellt dieses Game ein horizontal (mehr oder weniger) scrollendes Beat-'em-up dar.

Die Robbies sind nicht von Pappe. Sie wollen unseren Helden zu Schildkrötensuppe verarbeiten

Von Aufbau und vom Spielablauf her hat sich natürlich nichts verändert. Eine von vier Turtles gilt es auszuwählen, um daraufhin haufenweise Ninjas zu verdreschen. Die Grafik ist dabei typisch 64er-mäßig. Ruckeliges Scrolling und kaum erkennbare Sprites 'versüßen' das Spielgeschehen.

Außerdem ist das Game ganz schön langsam geworden. Der Spielspaß und die Motivation leiden darunter, und somit sinkt die Bewertung. ■

lar

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	7
Sound	5
Spielablauf	6
Motivation	6
Gesamtnote	6

»DÜRFTIG«

CISCO HEAT

System: IBM u. Kompatible, **empf. VK-Preis** ca. 80 DM, **Hersteller:** Image Works, **Muster von:** Die Kassette, 4950 Minden.

Die PC-Version des „neuartigen" Polzeiwagen-Verfolgungs-Spielchens weiß die Amiga-Fassung in Qualität und Handhabung sogar noch zu unterbieten. Grafisch nicht unbedingt schlecht und (je nach Rechnerleistung) sogar ruckelfrei, ist der Sound eine einzige Katastrophe. Selbst über AdLib nervt die sich dauernd wiederholende Melodie und das blöde Sirenengeheul.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Der Spieler hat nun ein paar Sekunden mehr zur Verfügung, wobei sich die Steuerung des Wagens über Cursortasten als am besten bewährt hat. Das ändert aber nichts daran, daß zu viele Ungenauigkeiten vorkommen.

So werden Kollisionen beim Abbiegen nicht registriert, verschwinden gegnerische Fahrzeuge einfach vom Screen und ähnliches. Und hat man dann das Ziel nicht erreicht, so wird einem die Route angezeigt, die man bisher gefahren ist – beim Amiga zumindest. Auf dem PC wird immer die komplette Strecke markiert. Wirklich peinlich ...

kate

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	6
Sound	nervt (1)
Spielablauf	4
Motivation	4
Gesamtnote	4

»PEINLICH«

Ein ROM für alle Fälle

Vermeintlich anders hat sich SEGA ENTERPRISES JAPAN die Mega-Drive-CD-ROM-Premiere vorgestellt. Fand das Gerät zwar erwartungsgemäß weltweit auf Anhieb reißenden Absatz, mußten doch nach nur wenigen Tagen etliche Geräte vom Markt zurückgenommen werden. Der Grund lag in einem technischen Defekt, der das CD-ROM mehr oder weniger unbrauchbar machte.

Installation des CD-ROMs

Das CD-ROM wird unter dem Mega Drive angebracht und greift dabei in die auf der rechten Konsolen-Seite liegende Schnittstelle. Die Stromversorgung erfolgt extern und nicht etwa über die Konsole. Ist alles angeschlossen und auf Spannung, so kann es losgehen:

Nach dem Einschalten des Mega Drives ohne Modul springt der neue 'Untermieter' an (CD muß nicht eingelegt sein) und meldet sich zu Wort, indem das recht schlichte 'MEGA CD'-Logo erscheint. In Kürze macht sich dieser Schriftzug, welcher sich auf schwarzem Hintergrund befindet, selbständig. Er dreht sich, zoomt, zieht, quetscht, rotiert und fliegt währenddessen über den gesamten Screen. Zusätzlich ertönt eine nette Musik, die mit der Zeit jedoch langweilig wirkt.

Bedenkt man aber, daß für dieses Intro nicht viel Speicherplatz 'verbraten' werden konnte, ist's doch wirklich imposant, was die Äuglein und Öhrchen zu sehen bzw. zu hören bekommen.

Ohne dieses Menü geht mit der CD gar nichts.

Die Funktionen

Neben der selbstverständlichen Möglichkeit Spiel-CDs abzuspielen, können zusätzlich ganz normale Musik-CDs angehört werden. Dabei spielt es keine Rolle, ob es sich um 12 oder acht Zentimeter große Scheiben handelt, denn auch für die kleinen ist eine Mulde vorhanden. So übernimmt das CD-ROM die Funktionen eines ganz normalen CD-Spielers.

Ein schickes Teil in schwarzem Gewand: Das Mega-CD-ROM sieht nicht nur gut aus, sondern bietet auch modernste Technik. Einziges Manko: Das Öffnen des CD-Schachts kann nur über das Betriebssystem erfolgen.

Über Sinn & Unsinn ...

... wird vielerorts heftig diskutiert. Nun, was dem einen Sinn macht, macht's dem anderen noch lange nicht, und was einem Hersteller als sinnvoll und nützlich erscheint, erweist sich oftmals als Flop. Ein Flop ist meist sinnlos oder Unsinn, das Gegenteil eher sinnvoll und nützlich. Was aber ist das Gegenteil, und was ist mit der 'Goldenen Mitte'? Gehört diese eher zu den sinnvollen, den nützlichen oder den floppigen Dingen, oder gibt es sie gar nicht? Ansichtssache? Vielleicht! Wer sich jetzt jedoch Gedanken über den Sinn oder Unsinn dieses Vorworts macht, der sollte sich lieber einmal fragen, ob er sich Gedanken macht und ob das Sinn hat, genauso, wie manch Hersteller sich Gedanken machen sollte, bevor er etwas Neues produziert. Gedanken über was? Wie, wohl nicht aufgepaßt, he? Nochmal lesen!
Gute Nacht. A-MAN

Konsolen

Nun ja, einen ganz 'normalen' CD-Player stellt das gute Stück nun doch nicht dar. Eine ganz entscheidende Funktion besitzt dieses Teil nämlich mehr: die Möglichkeit, CDGs (Compact Disc + Graphics) abzuspielen. So kann nicht nur der Musik gelauscht werden, sondern man gerät zusätzlich in den Genuß, Bilder anschauen zu können. Meist mit simultanem Text zum Mitsingen und Übersetzungen in mehreren Sprachen. Somit wird Segas Wunderkiste wahrlich zu einem 'ROM für alle Fälle'. Kleines Manko hierbei: Die Auflösung ist nicht so hoch wie bei speziellen CDG-Playern.

Wer jetzt jedoch enthusiastisch Freudensprünge vollbringt, den muß ich leider enttäuschen, da das MEGA-CD-ROM voraussichtlich erst im Spätsommer dieses Jahres offiziell in Deutschland erscheinen wird. Zudem haben die Japaner momentan arge Lieferprobleme – zum Leid der Händler und des Endkunden, müssen diese doch schon mit Fortuna im Bunde stehen, um in den Genuß des kleinen, schwarzen 'Wunderkastens' zu kommen. Und wer schon das Glück hat, eines erwerben zu können, muß tief in die Tasche greifen. Rund stolze 1000 DM müssen dieser Tage noch berappt werden.

Die Technik

Wenden wir uns dem wohl wichtigsten Thema zu: der Technik des CD-ROMs. Im Innern des schwarzen Gehäuses verbergen sich vornehmlich SMD- und PLC-Chips von *Toshiba, Sanyo* und natürlich von Sega selbst. Das Hauptaugenmerk fällt dabei auf den mit 12,5 MHz getakteten 68 000er Toshiba-PLC-Prozessor, der dem 8MHz 68 000er des Mega Drives kräftig zur Seite steht. Ebenfalls von Wichtigkeit sind die beiden Z-80-Prozessoren (ebenfalls von Toshiba). Ein Z-80 befindet sich übrigens auch in der Konsole. Des weiteren verfügt das Gerät über 1MB Speicher, wovon einige KByte für ein eingebautes Demo verwandt werden, auf das ich später zu sprechen komme.

Die richtige Würze und wohl auch das Verkaufsargument Nr.1 bringt der 3D-Chip mit sich, welcher Drehen, Zoomen, Ziehen und Quetschen fast zu einem Kinderspiel macht. Diesbezüglich dürfte das Mega Drive *Nintendos Super Famicom* zur Zeit also in nichts nachstehen.

Daß Sound direkt von der CD gespielt werden kann, ist eine Selbstverständlichkeit. Wesentlich interessanter erweist sich jedoch die Tatsache, daß das Gerät über einen PCM/SM Soundchip verfügt. Keine Frage, daß auch das ganz normale Mega-Drive-Soundsystem genutzt werden kann.

Last but not least ermöglicht eine akkugepufferte Batterie das Speichern von Spielständen – vorausgesetzt, das Programm unterstützt diese Funktion.

Das Innenleben des CD-ROMs bietet leider viel Plastik anstatt Metall. Auf der rechten Seite befinden sich der 68.000er, 3D-Chip, 1 MB RAM, Batterie etc.

Technische Daten

Hauptprozessor: 68.000er von Toshiba mit 12,5 MHz getaktet.
Coprozessor: ein Z-80
Speicher: 1 MB, wovon 736 KByte für das Zwischenspeichern von Programmen frei zur Verfügung stehen. Der Rest wird vom Betriebssystem benötigt.
Zusatzchips: ein 3D-Chip, der Drehen, Zoomen, Ziehen und Quetschen zum „Kinderspiel" macht; ein PCM/SM-Soundchip.
CD-Player: Der CD-Player kann neben den Spiel-CDs normale Musik-CDs (8 und 12 cm Durchmesser) und CDGs (Compact Disc + Graphics) abspielen.
Ausgänge: zwei Cinch-Buchsen für Stereoton beispielsweise über die Anlage; Verbindungsbuchse (3,5 Klinke) zum Mega-Drive-Kopfhörerausgang, wodurch der MD-Sound ebenfalls über die Anlage gehört werden kann.

»Die Technik ist da – jetzt kommt es nur noch auf die Programmierer an.«

CD-ROM-FORTSETZUNG AUF SEITE 121

Konsolen

SIR SIMON SCHWINGT DIE PEITSCHE

Programm: Castlevania 4, **System:** Super Famicom, **Preis:** ca. 130 Mark, **Hersteller:** Konami, **Muster von:** Contitronic, 8000 München 40.

Woran sich bisher nur NES- und Schwarzweißchen-Besitzer erfreuen konnten, hat nun endlich auch seinen Weg zum Super Famicom gefunden – wurde auch Zeit. Simon, übernehmen Sie!

Der arme Sir Simon muß sich schon plagen. Zum (angeblich) vierten Male bereits muß er wegen Konami gegen Graf Dracula, den Fürsten der Dunkelheit, antreten und ihn mit seiner Peitsche und diversen Extrawaffen zurück in seine Gruft schicken, wo der kalte Blaßling auch hingehört. So – ganz grob – die Story von Castlevania 4, welches sich über elf Level erstreckt, die teilweise wiederum unterteilt sind.

Doch dieser Weg ist voller Leiden und Mühen, wie könnte es anders sein, denn keins von Draculas Monstern kann Simon leiden.

Unser Held beginnt seine Reise weit vom Schloß des Rotauges entfernt und muß sich durch Wälder, Höhlen, und alles, was eben noch so dazugehört, schlagen. Hat er das Schloß erreicht, fängt die ganze Geschichte an, richtig knifflig zu werden – das Ziel ist dann übrigens längst nicht in Sichtweite.

Aber der Reihe nach. Simon beginnt seine Reise lediglich mit einer Lederpeitsche bewaffnet, die er seinen Gegnern auf den Pelz schmettern kann. Diese verwandelt sich aber durch Aufsammeln von Extras sehr flott in einen Morgenstern mit einer Kette von beachtlicher Länge.

Alles dreht sich, alles bewegt sich.

Das ist wie auf dem NES, . . .

»SF-User, das solltet Ihr nicht verpassen!«

. . . aber das hier nicht!

Diese Peitsche ist aber noch zu mehr nutze, so kann Simon sie dazu benutzen, sich à la *Indy* über unbegehbare Abgründe zu schwingen.

Zusätzlich hierzu finden sich von Zeit zu Zeit Extrawaffen wie ein Dolch, eine Streitaxt, eine Flasche Weihwasser etc., die man benutzen kann, vorausgesetzt, man hat vorher die überall aus Kerzenleuchtern herauszupeitschenden Herzen aufgesammelt, denn einmal Extrawaffe benutzen kostet ein Herz (und nicht etwa eine Mark) – keine Herzen, keine Extrawaffen, klar?

Diese Extrawaffen lassen sich (durch weitere Extras) boosten, was bedeutet, daß sich z.B. zwei, bzw. drei Bumerangs gleichzeitig auf dem Screen befinden können. Das ist schön, aber nur bei guten Spielern der Fall. Verliert man nämlich mal ein Leben, verliert man auch alle Bewaffnung. Zum Glück läßt sich die Energie unseres Kriegers durch unterwegs auftauchende Leckerbissen auffrischen, was einen verfrühten Lebensverlust vermeiden hilft.

So schlägt man sich denn mit Skeletten, Fischmenschen, Schlingpflanzen, untoten Rittern, Fledermäusen, diversen Endgegnern und den Tücken von Aufzug-, Dreh-, Wasser-, Zahnrad- und anderen schönen Levels herum. Daß hierbei trotz eines Paßwortsystems der Spielspaß erhalten bleibt, dafür sorgt der Schwierigkeitsgrad der letzten Levels, die wohl nur Experten schnell hinter sich bringen werden.

Die Grafik ist detailliert und liebevoll gezeichnet, die Musik einfallsreich und passend komponiert und arrangiert – besonders das Orgelstück in Level sechs, sowie die 'Remixes' in Level zehn und elf können sich hören lassen.

Auch die technische Seite des Programms läßt nicht allzu viele Wünsche offen, um es mal höflich zu sagen. Die Maschine geht freilich immer wieder mal in die Knie, aber der Spielfluß leidet nur relativ selten wirklich stark hierunter.

Ich habe keine Skrupel, Castlevania 4 den Hitstern zu verpassen. SF-User, das solltet Ihr nicht verpassen! ■

Uli

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	10
Sound	10
Spielablauf	10
Motivation	10
Gesamtnote	10

»PRIMA«

Hart, aber herzlich

Konsolen

Titel: ROLLING THUNDER 2, **System:** Mega Drive, **empf. VK-Preis:** ca. 120 DM, **Hersteller:** Namcot, Japan, **Muster von:** Top 4, 7000 Stuttgart.

Diese zwei sind wirklich nicht zu schlagen: Der smarte James-Bond-Verschnitt des Action-Klassikers *Rolling Thunder* ist durch eine Kollegin verstärkt worden. Und was für eine!

Gemeinsam stellen sie sich der großen Weltverschwörung einer Verbrecherbande, die das Kommunikationnetz der Welt zerstört hat und darauf sinnt, das allgemeine Chaos für eine Machtübernahme zu nutzen.

Das Spielschema folgt dabei exakt dem Vorgänger, denn wieder muß sich der Held (oder die Heldin) auf Balkone schwingen, hinter Vorsprüngen dukken und im richtigen Moment auf seine Feinde ballern. Die Munition ist jedoch begrenzt und muß immer wieder durch das Öffnen von Türen aufgefüllt werden. Mit etwas Glück verbirgt sich hinter den Türen auch mal eine Auffrischung der Energieleiste oder eine von drei möglichen Extrawaffen.

Die Weltenretter sind unterwegs.

Hersteller NAMCOT hat dabei mit zehn Levels für reichlich Ansporn gesorgt und jedes Level sorgsam ausgetüftelt. Ein variables Scrolling sorgt für den komplexen Levelaufbau, die Grafik für das einheitliche Styling. ROLLING THUNDER 2 ist nämlich trotz des hohen Schwierigkeitsgrades äußerst spielbar – die Paßwörter machen's möglich.

Als Actionspiel ist Rolling Thunder 2 damit ein echtes Juwel, als Ballerspiel ist es sogar ungewöhnlich intelligent. Einen würdigeren Nachfolger hätte man sich kaum denken können! ■

msu

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	9
Sound	8
Spielablauf	9
Motivation	10
Gesamtnote	9

»PRIMA«

Titel: GOLDEN AXE II, System: Mega Drive, **empf. VK-Preis:** ca. 120 DM, **Hersteller:** Sega, **Muster von:** Top 4, 7000 Stuttgart 1; Flashpoint, 2360 Bad Segeberg.

TRIO MIT ZWEI SCHWERTERN

Mit Axt und Schwert bewaffnet begeben sich drei alte Bekannte erneut in ein Abenteuer, um die 'Goldene Axt' – das Symbol des Friedens – vom bösen 'Dark Guld' zu erhaschen und diesem den Garaus zu machen. Die drei sind – wie sich ein mancher bereits denken kann – der kleine, dem Weihnachtsmann ähnlich sehende Gilius-Thunderhead, Ax Battler, der junge, dynamische Frauenheld und – nicht zu vergessen – die wunderbare Amazone Tyris-Flare.

Ein oder zwei Spieler (simultan) nehmen bei GOLDEN AXE II Kontrolle über jeweils einen Helden/einer Heldin. Bereits bei der Auswahl der Charaktere fällt unangenehm auf, daß die grafische Gestaltung nicht mit der des ersten Teils mithalten kann. Was Böses ahnen läßt, findet seine Bestätigung: Auch im Spiel kommt der zweite Teil nicht ans Original heran. Die Backgrounds können die der 'alten' nicht übertreffen, im Gegenteil, boten diese doch mehr an Originalität.

Noch schlechter kommt der Sound davon. War der der Ur-Version noch atmosphärisch dicht und spritzig, so handelt es sich nun nur noch um langweilige, nichts dolles bietende Kompositionen, die einfach vor sich herplätschern. Ebenfalls negativ fallen die Sprites auf, welche teilweise liebloser gezeichnet, dafür jedoch – um auch etwas positives zu nennen – eine Idee besser animiert sind.

Mit 'nem Bunsenbrenner bewaffnet läßt's sich leben.

Die finale Begegnung mit „Dark Guld".

Insgesamt macht Golden Axe II deutlich weniger Spaß als der erste Teil, obwohl es sich im Grunde um dasselbe Spiel handelt. Neuerungen wie irgendwelche Extras oder ähnliches wurden nämlich nicht eingebunden.

Wer den ersten Teil noch nicht besitzt, sich aber den zweiten zulegen möchte, der sollte doch lieber auf das Original zurückgreifen. Das bietet spielerisch nämlich dasselbe, aber mit weitaus besserem Sound und ideenreicherer Grafik. ■

hja

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	9
Sound	8
Spielablauf	8
Motivation	8
Gesamtnote	8

»BRAUCHBAR«

Konsolen

Titel: STAR WARS, System: NES, empf. VK-Preis ca. 130 Mark, Hersteller: Lucasfilm Games, USA Muster: von Hersteller

Luke in Action

EINMAL TODESSTERN & ZURÜCK

Knapp zehn Jahre nach dem Kinostart des (damals) wohl tricktechnisch am aufwendigsten gemachten Kinoknüllers *Krieg der Sterne*, werden nun alle STAR-WARS-Fans vom Meister George Lucas persönlich mit einer Umsetzung des Films auf das NES beglückt.

Die Handlung der ganzen Sache ist nahezu identisch mit der Filmvorlage. Man startet als Luke Skywalker auf dem Sandplaneten Tatooine, wo die anderen Reisebegleiter (R2D2, Han Solo) und Gegenstände (Lichtschwert, Laserpistole, Schutzschild für den Millennium Falcon) zu finden sind. Hat man alles zusammen, geht's zum Weltraumbahnhof und ab ins All. Kaum aus dem Hyperraum raus, finden wir uns in einem Asteroidenfeld wieder. Zum Glück haben wir das Schutzschild, das uns vor dem Gröbsten bewahrt (Wie denn, etwa nicht? Na dann viel Glück!). Ist das überstanden, führt unser Weg zum Todesstern, wo wir Prinzessin Leia befreien sollen.

Auf dem Weg ins Abenteuer

Kaum ist die Hoheit in unseren Fingern, landet man im Müllvernichter, der unsere Helden dummerweise zu Brei verarbeiten will. Aber mit Glück und etwas Jedi-Energie schafft man auch diese Hürde, hetzt zurück zum Millennium Falcon und verläßt den sehr unfreundlichen Planeten. Das ist unserem Freund Darth Vader aber gar nicht recht und somit haben wir ein halbes Dutzend Tie-Fighter am Hals. Ist man ihnen entkommen und hat den Rebellenstützpunkt erreicht, fehlt nur noch die Zerstörung des Todessterns um das Spiel zu beenden.

Die Grafik und der Sound sind hierbei natürlich nicht ganz so üppig, halt NES-mäßig. Aber ich würde sagen, von der Atmosphäre und vom Spielablauf ist diese Fassung die beste, die bisher rauskam. Wie sollte es auch anders sein, wenn das Kind von Lucasfils selbst geschaukelt wurde? Da bleibt nur noch zu sagen, möge die Macht mit Dir sein. ■

lar

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Kategorie	Wertung
Grafik	8
Sound	7
Spielablauf	9
Motivation	9
Gesamtnote	9

»PRIMA«

Titel: RUNARK, System: Mega Drive, empf. VK-Preis: ca. 120 DM, Hersteller: Taito, Japan, Muster von: Top 4.

BRUTALO-DAKTARI

Ethisch gesehen hat RUNARK eine gute und eine schlechte Seite. Zuerst die gute: Der Spieler schlüpft in die Rolle eines Tierschützers – kämpft gegen Wilderer und sinnlosen Tiermord. Und jetzt die schlechte: Für seine ja eigentlich lobenswerten Aktivitäten muß er seine Gegner erschießen, erschlagen oder in die Luft sprengen.

TAITO hat dieses Game von Automat auf das Mega Drive umgesetzt. Auf Automat konnte Runark nur wenig begeistern, doch auf dem MD ist es gar nicht mal so schlecht. Wenn das Gameplay beginnt, kann sich der Spieler zuersteinmal einen von vier Typen aussuchen. Diese unterscheiden sich in Stärke, Lebensenergie und Sprungkraft. Nach dieser Wahl folgt ein kurzes Intro, um den Spieler in die eigentliche Geschichte hineinzubringen. Und dann geht's auch schon bretthart zur Sache!

Die Spielfigur wird nicht nur von einzelnen Gegnern attackiert, sondern meistens gleich von mehreren. Sie gehen auf unseren 'Rambo' mit Fäusten, Messern, Granaten oder Peitschen los. Schafft er es, sie zuerst zu erledigen, so verlieren sie ihre Waffen und man kann diese aufsammeln (es kann immer nur eine gehalten werden). Ein bisschen unübersichtlich wird es jedoch immer dann, wenn die Tiermörder im Dutzend auftreten.

Ist eine Stage geschafft, so werden ohne Zutun des Spielers Tiere aus Kisten, Käfigen oder Zügen befreit. Gelegentlich helfen die Tiere unserem Helden, sich seiner (ihrer) Feinde zu entledigen.

Grafisch kann man dieses Game als 'durchschnittlich' einstufen. Die Musi ist nicht besonders toll, doch Runark ist immer für eine Überraschung gut. Durch die drei einstellbaren Schwierigkeitsgrade geht auch der Spielspaß nicht allzu schnell verloren – alles in allem: BRAUCHBAR. ■

Sandra Alter

Was würde Grzimeck sagen?

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Kategorie	Wertung
Grafik	7
Sound	5
Spielablauf	7
Motivation	7
Gesamtnote	7

»BRAUCHBAR«

Konsolen

Titel: BEAST WARRIORS, **System:** Mega Drive, **empf. VK-Preis:** ca. 120 DM, **Hersteller:** Riot, Japan, **Muster von:** Top 4, 7000 Stuttgart 1.

NATUR-KATA-STROPHEN

BEAST WARRIORS ist, wie der Name schon aussagt, ein Game in dem gekämpft werden muß. Doch im Gegensatz zu allen anderen Spielen dieses Genres ist das japanische RIOT-Produkt kaum realitätsnah. Die in den Ring steigenden Kämpfer sind Monster und sehen eben so aus, wie sie eigentlich nur japanischen Phantasien entsprungen sein können: Mit drei Köpfen, ohne Kopf, zwei- oder vierbeinig, kriechend, blau, rot oder geflügelt, mit Hörnern und Warzen.

Leider wird im Spiel und in der Anleitung alles in japanisch erklärt, so daß es doch nicht ganz so einfach ist, den kompletten Spielablauf zu durchschauen. Außerdem sind diese schaurig-schön anzuschauenden Monster genauso massig wie träge. Die Figuren führen die Befehle so langsam aus, daß es manchmal so scheint, als würden sie nicht auf die Steuer-Befehle reagieren.

Beast Warriors ist im Ganzen gesehen ein Game, daß mir beim ersten Blick ein überraschtes „Oooh" (wegen der Viecher) entgleiten ließ, jedoch auf den zweiten umso langweiliger ist. Das Spiel weiß weder mit Sound, noch mit guter Steuerung, noch mit viel Spielspaß zu begeistern. Die Grafiken sind zwar – eben wegen den außergewöhnlichen Sprites – gelungen, aber trotzdem nicht gerade das Gelbe vom Ei.

Der Schöne und das Biest . . .

Also: Ihr wißt bescheid – knick, knack – Beast Warriors muß nicht unbedingt zu Eurer Mega-Drive-Sammlung gehören! ■

sat

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	7
Sound	5
Spielablauf	4
Motivation	3
Gesamtnote	4

»PEINLICH«

Titel: SUPER E.D.F, **System:** Super Famicon, **empf. VK-Preis** ca. 130 Mark, **Hersteller:** Jaleco, Japan **Muster von:** Contitronic, 8000 München 40.

„FATAL E.D.F."

Die Abkürzung E.D.F. steht für Earth Defense Force, und aus dem Namen kann ja man wohl darauf schließen, um was es hierbei geht. Natürlich um die ewige Ballerei, Lieblingsgenre der Automatenindustrie und eigentlich auch meins (grins). Daher war ich doch recht gespannt, was da auf mich zukommen würde.

Nach der kurzen Titelsequenz und der Wahl des Waffensystems, derer es übrigens acht verschiedene gibt, geht es auch schon ins Kampfgetümmel. Jede Menge Gegner und Geschosse fliegen einem nur so um die Ohren. Wie das immer bei solchen Spielen ist, kommen erst die Kleinen, dann die Großen, sprich Endgegner, bis das Level befreit ist. Abknallen oder Ausweichen ist die Frage, wobei sich der Fachmann natürlich für ersteres entscheidet. Doch vorsicht, sind die fünf Schutzschilde aufgebraucht verglüht unser Schiff in einem Feuerball – ein 'Game Over' oder eventuell ein 'Continue' ist unausweichlich.

Der eigene Fighter besteht eigentlich aus drei Teilen. Einem Mittelteil, den der Spieler steuert, und zwei Satelliten, die individuell einsetzbar sind. Werden sie dicht an das Raumschiff angelegt, entsteht ein starker einzelner Schuß, läßt man sie um das Schiff kreisen, kann man flächendeckend abräumen. Was nun die beste Methode ist, kommt ganz auf die Situation an, aus Erfahrung wird man bekanntlich klug.

Viel auf dem Screen!

Einer der Endgegner

Zur technischen Seite ist zu sagen, die Grafik und auch der Sound sind eigentlich recht gut, fast Spielhallenqualität. Die ganze Sache krankt leider an der fehlenden Originalität. Solche Ballerspiele hat man schon zu oft gesehen. Noch nicht einmal Extrawaffen hat es zu bieten. Daran hätte man noch ein wenig feilen können. Außerdem tritt mal wieder die übliche Famicom-Krankheit zutage. Die Kiste schmiert ganz schön ab, wenn viele Objekte zu sehen sind, aber ansonsten kann man's durchgehen lassen. ■

lar

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	8
Sound	8
Spielablauf	7
Motivation	8
Gesamtnote	8

»BRAUCHBAR«

Konsolen

Titel: JOE MONTANA II SPORTSTALK FOOTBALL, **System:** Mega Drive, **empf. VK-Preis:** ca. 120 DM, **Hersteller:** Sega, **Muster von:** Top 4, 7000 Stuttgart 1.

Kann sehr gefallen! — gut

ASM HIT

Das aktuelle Sportstudio

Ähnlich *Cinemawares TV Sports Football* präsentiert sich JOE MONTANA II SPORTSTALK FOOTBALL, welches ebenfalls im Stile einer Fernseh-Übertragung aufgebaut ist. Im Gegensatz zu *Cinemawares* Simulation, welche lediglich für die Home-Computer erhältlich ist, wird hier das Spiel jedoch über die gesamte Match-Länge kommentiert! Teilweise kratzen die digitalisierten Kommentare etwas, worüber man aber gern hinwegsieht, bietet JMIISF doch alles, was von einer Football-Simulation verlangt wird. So gibt es beispielsweise über 50 verschiedene Abwehr- bzw. Angriffs-Taktiken, welche einen unglaublichen Variations-Spielraum mit sich bringen. Das Spielfeld wird im Gegensatz zu den meisten anderen Simulationen des Genres aus der halbschrägen Vogelperspektive seitlich dargestellt. Dabei wird, befindet sich ein Spieler in Ballbesitz und gegnerische Mannen in der Nähe, der Bildausschnitt sechsfach angezoomt.

Leider stehen dem Spieler nur zwei Teams, nämlich San Francisco und Los Angeles, zur Auswahl. Neben der Wahl zwischen Liga- und Trainings-Modus können unter anderem noch Schwierigkeitsgrad und Spielzeit verändert und festgelegt werden, ob mit wechselndem Wetter (Schnee, Regen) gespielt werden soll. Freilich kann auch gegen einen Freund aus Fleisch und Blut angetreten werden.

JMIISF spielt sich erfreulich flüssig und ist einfach zu erlernen. Die digitalisierte Sprachausgabe sorgt zusätzlich für Motivation, Grafik und Animation lassen keine Wünsche offen. Meines Erachtens ist diese Football-Simulation die atmosphärisch dichteste und ist dank der exzellenten Steuerung ideal für Anfänger. ■

hja

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik/Animation	9
Sound	9
Realitätsnähe	10
Motivation	10
Gesamtnote	10

»PRIMA«

Titel: JOHN MADDEN FOOTBALL '92, **System:** Mega Drive, **empf. VK-Preis:** ca. 120 DM, **Hersteller:** Electronic Arts, **Muster von:** Hersteller.

VIEL BEKANNT & WENIG NEU

Eine der besten Football-Simulation – *John Madden Football* nämlich – erfährt dieser Tage eine Neuauflage. Sie trägt den originellen Namen JOHN MADDEN FOOTBALL '92, ist ebenfalls von ELECTRONIC ARTS und soll durch zahlreiche neue Features bestechen.

Die Aufmachung ähnelt der von NHL HOCKEY (deutscher Titel EA HOCKEY). Neben einem Trainingsmodus gibt es selbstverständlich auch eine Play-off-Option, bei der es um den begehrten (?) 'Electronic Arts Sports Network'-Pokal geht. Dabei wurden 28 verschiedene amerikanische Teams berücksichtigt, jeweils mit ihren realen Stärken und Schwächen.

Besonders schön ist, daß Spieler jetzt auch im wahrsten Sinne des Wortes k.o. geschlagen werden können. Der verletzte Spieler wird dann von den Sanitätern im Krankenwagen abgeholt und muß durch einen anderen ersetzt werden. Ebenfalls schön, daß in einem sogenannten 'Dome' als auch in einem offenen Stadion, in dem wahlweise bei gutem Wetter, bei Regen, Sturm oder gar bei Schnee gespielt werden kann. Diese Faktoren wirken sich auf das Vorankommen der Mannen, der Wind zusätzlich auf das Flugverhalten des Balles aus. Eine Replay-Funktion wie bei *NHL Hokkey* ist ebenfalls vorhanden. Großen Lobes ist das deutsche Handbuch wert, das sogar eine kleine Kurzanleitung zum American Football bietet.

So springen und liegen Football-Spieler.

John Madden Football '92 ist ein gutes Stück Football, das aber keine herausragenden, sensationellen Änderungen erfahren hat, weshalb ich auch keinen Hit verleihe. Es hätten einfach noch mehr Features eingebaut werden müssen, zudem ist das Spielen an sich identisch geblieben, und die musikalische Untermalung ist langweilig und lasch – kein Vergleich zu der des ersten Teils. ■

hja

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	9
Sound	6
Realitätsnähe	10
Motivation	10
Gesamtnote	9

»PRIMA«

CD-ROM-FORTSETZUNG VON SEITE 115

Die Zukunft

Leider können die ersten beiden Spiele – SOL-FEACE (siehe Test) und HEAVY NOVA - nicht so recht überzeugen. Doch dürfen diese Programme ohnehin nicht als Maßstab genommen werden. Schließlich war das erste Spiel fürs Mega Drive – ALTERED BEAST - auch eine mittlere Katastrophe. So kann man das Mega-CD-ROM zur Zeit in seiner Leistungsfähigkeit bedauerlicher Weise noch nicht so recht einschätzen. Die technische Seite läßt eigentlich keine Wünsche offen, es kommt jetzt auf die Programmierer an, welche sich in Zukunft hoffentlich mächtig ins Zeug legen werden. Dann sehe ich für das Mega-CD-ROM einer wahrlich rosigen Zukunft entgegen – vorausgesetzt, der normale VK-Preis wird spätestens nach dem offiziellen Erscheinen in 'Good old Germany' einige hundert Mark unter dem derzeitigen liegen! (Wir danken der Firma Contitronic in München für die Bereitstellung des CD-ROMs.) ■

„Heavy Nova" ist das bisher schlechteste CD-ROM-Spiel, bietet jedoch hervorragenden Sound inklusive japanischem Sing-Sang.

CDGs bieten nicht nur Sound und Bilder . . .

. . . sondern auch Texte mitsamt Übersetzungen zum Mitsingen.

Hans-Joachim Amann

HANDELSÜBLICHE BALLEREI

Titel: SOL-FEACE, **System:** Mega Drive CD-ROM, **empf. VK-Preis:** ca. 130 DM, **Hersteller:** Wolfteam, **Muster von:** Contitronic, 8 München 40, Tel.: 089/284964.

Eines der ersten Spiele für das Mega Drive CD-ROM ist SOL-FEACE, einer Ballerei für einen Spieler. Nach dem Einlesen der CD wird erst einmal eine kleine Geschichte erzählt, damit jeder weiß, worum es geht – vorausgesetzt Japanisch gehört zu seinen Fremdsprachen. Danach erfolgt ein toller Vorspann in nahezu Comic-Qualität. Schön gemacht, doch kann dies nicht über die Mängel hinwegtäuschen, die sich dem Spieler dann offenbaren, sobald er ans Eingemachte geht.

Sol-Feace ist nämlich nicht mehr als eine handelsübliche Ballerei ohne herausragende Merkmale. Im Gegenteil, wurde doch kräftig bei Spielen wie *Thunderforce III* und *R-Type* abgeschaut. So ähneln die Level teilweise doch stark diesen Klassikern, ohne jedoch nur im geringsten an deren Qualität zu kratzen, ist die Grafik insgesamt gesehen doch nur besserer Durchschnitt – trotz der Hardware-Möglichkeiten des CD-ROMs. Auch gerät der Spielablauf bei zu vielen Sprites ins Stocken.

Über den Spielablauf will ich nicht viele Worte verlieren, er ist altbekannt: Fliegen und Ballern lautet die Devise. Durch das Aufsammeln von Extras kann das Raumschiff aufgerüstet werden, ohne daß hierbei von Vielfalt oder gar Ideenreichtum gesprochen werden kann. Der 3D-Chip des CD-ROMs wird übrigens seltenst genutzt.

Einziges Highlight in einem Spiel, das sonst neben einigen wenigen guten Ideen nur Durchschnittsware bietet, ist der Sound. Wen wundert's, kommt jener doch direkt von der CD.

Nun ja, mit Sol-Feace hat sich niemand mit Ruhm bekleckert, doch darf dieser 'Schnellschuß' nicht als Maßstab für die Fähigkeiten des CD-ROMs gesetzt werden. Es kommen bessere Zeiten! ■

hja

Sol-Feace bietet teilweise Nettes, doch meist nur Durchschnitt.

Dieses Endlos-Raumschiff erinnert stark an R-Type.

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	8
Sound	9
Spielablauf	8
Motivation	8
Gesamtnote	8

»BRAUCHBAR«

Konsolen
Konvertierungen

Zum Abschuß freigegeben ...

LINE OF FIRE

System: Sega Master, **empf. VK-Preis** ca. 100 Mark, **Hersteller:** Sega, **Muster:** Virgin, 2000 Hamburg 36

Auf dem Master System darf mal wieder geballert werden. LINE OF FIRE heißt die Coin-Op-Umsetzung, die uns SEGA für die nervösen Ballerfinger beschert hat. Wer nun denkt, dieses Game wäre mal wieder was für seine heimische Softwaresammlung, hat sich kräftig getäuscht. Das Teil hat fast nichts, was einen dazu bewegen könnte, ein paar Mark dafür locker zu machen.

Neben der schlechten Grafik und dem nicht gerade weltbewegenden Sound ist es vor allem das Gameplay, das vor wahrer Einfallslosigkeit strotzt. Als Bewaffnung stehen einem nur ein MG und eine begrenzte Anzahl von Raketen zur Verfügung. Extrawaffen gibt es keine. Die Krönung des Ganzen ist aber, daß unser Bewegungsraum nur auf das untere Drittel des Screens beschränkt ist, was das Umgehen der feindlichen Schüsse zum reinen Glücksspiel macht. Laßt die Finger davon. ■

lar

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	7
Sound	6
Spielablauf	4
Motivation	3
Gesamtnote	4

»PEINLICH«

Auch auf dem Master System prima.

BUBBLE BOBBLE

System: Master System, **empf. VK-Preis:** ca. 100 DM, **Hersteller:** Sega, Japan, **Muster von:** Virgin.

Ihre helle Freude werden alle Besitzer eines Master Systems haben, denn auch sie dürfen den Klassiker BUBBLE BOBBLE fortan spielen. Beim Lesen des Covers fällt sofort ein wesentlicher Unterschied auf: Es sind nunmehr 200, also doppelt so viele Level wie z.B. beim Spielhallen-Original, die es allein oder zu zweit zu überstehen gilt.

Jedes von ihnen hat sein individuelles Paßwort, welches einem, wie auch der Continue-Modus, das sofortige Weiterspielen ermöglicht. Gegner und Gegenstände, die Punkte und andere Extras bringen, sind ebenfalls zahlreicher geworden. Der Schwierigkeitsgrad reicht von „kinderleicht" bis „fast nicht zu schaffen". Grafisch muß das Teil Einbußen hinnehmen. Eine nicht mehr zu erkennende Spielfigur bei allzuvielen Sprites trübt das ansonsten positive Bild (sieht man einmal von der Musik ab, die zwar nach Original klingt, aber besser sein könnte). Dennoch: Dieses Spiel ist nach wie vor gut und darf in keiner Sammlung fehlen ... ■

kate

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	6
Sound	5
Spielablauf	9
Motivation	10
Gesamtnote	9

»PRIMA«

ROBOCOD

System: Mega Drive, **empf. VK-Preis** ca. 120 Mark, **Hersteller:** Electronic Arts, England, **Muster von:** Hersteller

James Pond ist nun auch auf dem Mega Drive in geheimer Mission unterwegs. Als ROBOCOD, mit Stahlmantel und einigen 'Assen im Ärmel', wird er von ELECTRONIC ARTS an den Nordpol geschickt, dem bösen Dr. Maybe (Ähnlichkeiten mit Gestalten wie Dr. No sind rein zufällig) mal kräftig auf die Mütze zu hauen.

Meiner Meinung nach ist das Game auf dem Mega Drive die beste Version. Das Ruckeln fällt hierbei am wenigsten auf, die Hintergründe, beim Amiga nur Coppereffekte, sind ganze Grafiken wie kleine Bären, Sterne und so weiter. Allerdings leidet dadurch etwas die Übersichtlichkeit.

Der Sound ist in gewohnter Mega Drive-Qualität, allerdings hätte man mal andere Geräusche als dieses ewige blechartige Knarren und Donnern programmieren können.

Trotzdem, ein prima Spiel für eine prima Konsole – Hit! ■

lar

Irgendwie niedlich!!!

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	11
Sound	10
Spielablauf	9
Motivation	10
Gesamtnote	10

»PRIMA«

KICK OFF

IRRES TEMPO · ZENTIMETERGENAUE PÄSSE · TOLLE TAKTIK-VARIANTEN

Ein Fußballsimulator, der nicht nur genau und besonders realistisch ist, sondern auch noch viel Spaß macht.

W A H N S I N N ! ! !

Licensed to IMAGINEER Co., LTD Innovation Through Human Network

KICK OFF™

TM +© 1989, 1990, 1991 ANCO GAMES ALL RIGHTS RESERVED

ANCO

LICENSED BY NINTENDO® FOR PLAY ON THE Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM®

Original Nintendo Seal of Quality

This Game Pak can only be used with the Mattel or NES versions of the Nintendo Entertainment System.™

Nintendo® GAME BOY™

Super KICK OFF™

ORIGINAL GAME BOY GAME PAK

LICENSED BY Nintendo®

Licensed to IMAGINEER Co., LTD

04:56

Nintendo®

Welche Strategie und Taktik Sie auch für Ihr Spiel wählen, Ihre Spieler sind bereit, Pässe anzunehmen, das Mittelfeld zu kontrollieren oder einen angreifenden Stürmer zu attackieren. Jeder Spieler auf dem Platz wird individuell gesteuert - mit einer einzigartigen Kombination von vier Eigenschaften:

TEMPO
PRÄZISION
AUSDAUER
AGGRESSION

Original Nintendo Seal of Quality

IMAGINEER Co., LTD
Innovation Through Human Network

Vertrieb: ***RUSHWARE*** Microhandelsgesellschaft mbH · Bruchweg 128-132
4044 Kaarst 2 · Telefon: 02131/607-0 · Telefax: 02131/607111

Konsolen news

Kompakt und gut – kommt jedoch nicht an den Arcade Power Stick heran.

Teurer Spaß ohne Nutzen.

SOFTWARE

Fangen wir mit dem **Super Famicom** an. Auch für dieses System wird es eine Umsetzung des Kinoknüllers HOME ALONE geben (Kevin – Allein zuhaus). Ebenfalls ein Kinoheld springt von der Leinwand auf den Monitor. Gemeint ist ROCKETEER, Held der Lüfte. Gespannt sein darf man auf eine Grafikorgie erster Güte, wenn man Gerüchten Glauben schenken darf. Schachfreunde aufgepaßt: Der CHESSMASTER wird in Bälde auch auf dem SF zum Duell der klugen Köpfe herausfordern! Des weiteren sollen in absehbarer Zeit folgende Games erscheinen: ZELDA III, LAGUNA, DIMENSION FORCE und FINAL FANTASY LEGEND II. Hoffentlich noch rechtzeitig zu den Olympischen Winterspielen wird THE GAMES – WINTER CHALLENGE von ACCOLADE für das **Mega Drive** erscheinen. Ob es an die Qualität des PC-Originals heranreicht, ist fraglich. Der gute, alte BUCK ROGERS wird von ELECTRONIC ARTS konvertiert und schon bald sein 'Unwesen' treiben. Mehrere Games für das CD-ROM sind ebenfalls unterwegs. Eines davon: PHANTASM SOLDIER, welches auf der PC Engine – zumindest für manche Leute – den überhaupt besten Sound aufwies. Wir sind gespannt. Über KICK OFF und somit nächtelange Fußball-Turniere können sich in der nächsten Ausgabe alle **NES**-Freaks freuen.

Klasse Stick zum stolzen Preis. Der integrierte Erweiterungsport (vorn) ist vermutlich für andere Steuermethoden gedacht.

TOP TEN

1. Sonic – The Hedgehog (Mega Drive, Sega)
2. Donald Duck's QuackShot (Mega Drive, Sega)
3. Super Mario Bros. 3 (NES, Nintendo)
4. Bare Knuckle (Mega Drive, Sega)
5. Super Ghouls 'n Ghosts (Super Famicom, Capcom)
6. Toe Jam & Earl (Mega Drive, Sega)
7. NHL Hockey (Mega Drive, Electronic Arts)
8. Wonderboy V (Mega Drive, Sega)
9. Mike Ditka Power Football (Mega Drive, Accolade)
10. Speedball 2 (Mega Drive, Mirrorsoft)

HARDWARE:

CLUSTER STICK E's nennt sich das neue Joyboard für das **Mega Drive**. Im Grunde ähnelt er dem *Arcade Power Stick*, ist jedoch wesentlich kompakter. Seine herausragenden Merkmale: stufenlos regelbares Dauerfeuer für jeden Feuerknopf und Slow-Motion. Leider verfügt das Teil nicht über Mikroschalter, und über den Nutzen der Slow-Motion kann man streiten. Angesichts dessen, daß er auch nicht gar so exakt ist, wie sein großer Vorgänger, würde ich diesem den Vorzug geben.

Direkt von Sega kommt der SEGA CHAIR, welcher nicht mehr und nicht weniger als einen Joystick darstellt. Durch Körperneigung nach vorn, hinten, rechts oder links wird gesteuert, in zwei Handgriffen sind die Buttons integriert. Passabel spielen lassen sich *Out Run* und *Super Thunder-Blade*. Doch mehr als eine überflüssige Spielerei, die leider keine Vor- sondern nur Nachteile bietet – Steuergenauigkeit! – zum Preis von 330 DM ist dieser Stuhl nicht (Muster von: Leisuresoft, 4703 Bönen).

Endlich können sich alle **Super Famicom**-Freunde auf einen Stick freuen. Der King Joystick bietet alles, was das Herz begehrt: einen leichtgängigen und präzisen Stick; gut angelegte, nicht zu große Feuerknöpfe, welche sich drehen lassen und Dauerfeuer für jeden Button. Der nicht ganz billige Joyboard-Spaß kostet ca. 200 DM (Muster von: Contitronic, 8000 München 40).

Und was gibt's für den Rest der Welt? Nun, bedauerlicherweise nicht allzuviel. Für das **Game Gear** wird irgendwann ALESTE II erscheinen. Einen Test zu GRIFFIN findet Ihr wahrscheinlich in der folgenden ASM-Ausgabe. Damit verabschiede ich mich auch von Euch und wünsche noch viel Spaß mit dieser ASM. Euer

A-MAN

NEWS ● NEWS ● NES ● NEWS ● NEWS ● NEWS ●

Konsolen

STOCKSCHLAG INS GESICHT

Titel: MARIO LEMIEUX HOKKEY, **System:** Mega Drive, **empf. VK-Preis:** ca. 120 DM, **Hersteller:** Sega, **Muster von:** Top 4, 7000 Stuttgart 1; Flashpoint, 2360 Bad Segeberg..

Nach dem äußerst erfolgreichen und ebenso brillanten *NHL Hockey (*deutscher Titel *EA Hockey)* von *Electronic Arts* zieht nun auch SEGA nach und bringt ebenfalls eine Simulation des harten, kalten und schnellen Sports heraus.

Leider kann MARIO LEMIEUX HOCKEY jenem Kult-Programm, welches wohl die bisher beste Sport-Simulation ist, in keinster Weise 'den Puck reichen'. Als ganz nett erweist sich ja noch die Funktion, Penalties aus der Vor-Tor-Kamera üben zu können, doch das ist dann auch bereits alles, was einigermaßen gefallen kann. Ganz anders sieht's nämlich bei einem richtigen Match aus. Allein schon durch die halbschräge Vogelperspektive ist ein exaktes Anvisieren des Tores nicht möglich. Die Steuerung weiß ebenfalls nicht zu überzeugen, und Tore werden fast jedes mal auf dieselbe Weise erzielt.

MLH sieht auf den ersten Blick zwar gut aus, ist's aber nicht.

Noch ärgerlicher ist allerdings die Tatsache, daß Foulen dann nicht mehr möglich ist, wenn bereits zwei Mannen auf der Strafbank sitzen. Seltsam, nicht wahr? Außerdem entspricht es nicht ganz dem Reglement, daß nur der Spieler für drei (!) Minuten vom Eis gestellt wird, der eine Keilerei verliert.

Ebenfalls keinen Blumentopf kann die Grafik gewinnen. Sie ist zwar flott, doch nur mittelmäßig animiert und gezeichnet und zuweilen recht unübersichtlich. Besser sind die Soundeffekte und vor allem die zahlreichen, typisch amerikanischen Melodien, welche aber wesentlich kerniger hätten sein können. So kommt auch bei ihnen kaum Freude auf.

Einzig und allein vorbildlich sind die zahlreichen Statistiken, die zu jeder Zeit des Spiels abrufbar sind. Das ist aber auch alles, was mir neben dem beiliegenden Puck an MARIO LEMIEUX HOKKEY wirklich gefallen konnte. Kein Vergleich zu *NHL Hockey,* eher ein herber Stockschlag ins Gesicht für jeden Eishockey-Fan! ■

hja

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik/Animation	**7**
Sound	**7**
Realitätsnähe	**8**
Motivation	**7**
Gesamtnote	**7**

»BRAUCHBAR«

GAME · BOY · CORNER

Frösteln . . .

. . . tut's den einen, wenn er trotz des nicht allzu kalten Wetters nach draußen geht und den anderen, wenn er sich den momentanen Qualitätsstand der Game-Boy-Programme anschaut. Zu den letzteren gehöre ich und sicherlich auch Ihr, denn bis auf mehr oder weniger durchschnittliche Ware kommt momentan nicht viel. Die rechte Gelegenheit, nochmals auf unsere ASM-Special 14 zurückzukommen, welche sich großartig verkauft. Ihr wißt schon, das ist die mit dem großen Game-Boy-Sonderteil. Die habt Ihr doch bestimmt schon in Euren Regalen stehen, nicht wahr? Falls nicht, dann solltet Ihr Euch aber sputen, denn allzulange liegte dieses Sonderheft nicht mehr aus. Anfang März ist Sense! Falls bereits verpaßt, so besteht vielleicht noch die Möglichkeit, sie bei uns nachzubestellen. So long, yours

A-MAN

WALT DISNEY & DAS MITTELMASS

Titel: WHO FRAMED ROGER RABBIT, **System:** Game Boy, **empf. VK-Preis:** ca. 60 Mark, **Hersteller:** Capcom, USA, **Muster von:** Die Cassette, 4950 Minden.

Aufgrund eines solch legendären Filmes ließ es sich eigentlich kaum umgehen: ROGER RABBIT das Game. Das amerikanische Softwarehaus CAPCOM hat sich bei Walt Disney die Rechte gesichert, um das Langohr in einem gelungenen Game-Boy-Adventure zu vermarkten.

Die Story dreht sich um die schöne Jessica – Rogers Herzensdame. Sie wurde entführt und dies kann er natürlich nicht auf sich beruhen lassen. Infolgedessen macht sich der Möhrenfresser auf die Suche. Hier beginnt die abenteuerliche Geschichte. Grafisch sehr schön (wenn auch mit kleinen Fehlern) umgesetzt, begegnen dem Spieler zig Elemente aus dem Film.

Auch ein Langohr geht gern mal in eine Kneipe . . .

Die Reihenfolge der zu lösenden Aufgaben ist sehr logisch aufgebaut. Es passiert nicht, daß man Stunden um Stunden nach des Rätsels Lösung sucht. Trotzdem ist Langzeit-Spielspaß gewährt, denn ganz so einfach ist es auch wieder nicht. Es gibt nämlich zahlreiche Gegner, die in Mülltonnen oder unter Kanaldeckeln nur darauf lauern, daß Hasi vorbeikommt – und dann regnet es Blei!

Um die Geliebte wieder nach Hause zu holen, legt Roger etliche Kilometer zu Fuß zurück, fährt Straßenbahn, durchforstet leerstehende Häuser, fragt in Geschäften nach usw. In all' diesen Situationen wird der Spieler durch einfache Handhabung und eine gut funktionierende Steuerung unterstützt. Untermalt wird das Ganze mit den unterschiedlichsten Musikstücken.

Mir hat Roger Rabbit viel Spaß gebracht, wenngleich zum Hit noch eine Portion fehlt. ■

Sandra Alter

Roger auf seiner Suche in der großen Stadt.

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	8
Sound	8
Spielablauf	8
Motivation	9
Gesamtnote	8

»BRAUCHBAR«

GAME · BOY · CORNER

GR(A)USELIGE ANGELEGEN-HEIT

Titel: THE ADDAMS FAMILY **System:** Game Boy, **empf. VK-Preis** ca. 60 Mark, **Hersteller:** Ocean, England **Muster von:** Flashpoint, 2360 Bad Segeberg

Beinahe pünktlich zum Kinostart des US-Kassenschlagers THE ADDAMS FAMILY beschert uns das Softwarehaus OCEAN das passende Game dazu. Als erste der wohl für jedes Computersystem kommenden Versionen trudelte die Game Boy-Fassung bei uns zum Testen ein. Als Familienoberhaupt der Familie Addams machen wir uns auf die Suche nach den restlichen Familienmitgliedern, die irgendwo in der Addamschen Villa verschollen sind. Behindert werden wir dabei durch Geister, Fledermäuse und ähnliches, die uns bei Berührung

Wie Fliegen um den Käse ...

Energie abziehen. Ist diese aufgebraucht, verlieren wir eines unserer insgesamt fünf Leben.

Zur Verteidigung stehen uns verschiedene Waffen zur Verfügung, die wir auf der Suche finden können. Leider haben diese die dumme Angewohnheit, ab und zu einfach zu versagen, was nicht gerade sehr hilfreich ist.

Aber lange wird einen das Game eh nicht fesseln können, der Spielablauf ist etwas schnarchig und besteht eigentlich nur aus einem ewigen Rumgehüpfe. Auch die grafische Seite wurde stiefmütterlich behandelt. Miniatursprites und ein lieblos gezeichneter Hintergrund tragen nicht gerade zu einem Motivationsschub bei. Daher nur eine nach 'unten' tendierende Mittelmaß-Note. ■

lar

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	7
Sound	6
Spielablauf	6
Motivation	6
Gesamtnote	6

»DÜRFTIG«

METROID II

System: Game Boy, **empf. VK-Preis** ca. 50 Mark, **Hersteller:** Nintendo, USA **Muster von:** Top 4, 7000 Stuttgart 1.

Durch dunkle Gänge eines weit entfernten Planeten führt uns METROID II von NINTENDO. Der Spieler schlüpft hierbei in die Rolle des Metroid-Vernichters Samus, der von der galaktischen Regierung ausgesandt wurde, den Planeten von dieser sehr destruktiven Rasse zu befreien.

Um diese Aufgabe bewältigen zu können, wurde unser Held mit einer „cybernetischen" Rüstung ausgestattet. Diese hat zwei eingebaute Waffensysteme und

Es rüttelt und es schüttelt sich.

die Möglichkeit, sich zu einer Energiekugel zusammenzurollen. Somit gut für den gefährlichen Auftrag gewappnet, geht es durch die weit verzweigten Höhlen unter der Planetenoberfläche, Metroids abballern.

Technisch ist die Geschichte gar nicht schlecht verpackt. Die Grafik, insbesondere die Animation der Sprites, ist recht gelungen, der Sound liegt auch noch im Bereich des Erträglichen. Damit man bei der Jagd nicht immer von vorn anfangen muß, kann man bis zu drei Spielstände batteriegebuffert abspeichern. Alles in allem ein ganz ordentliches Spiel für den kleinen 'Zocker'. ■

lar

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	8
Sound	7
Spielablauf	8
Motivation	7
Gesamtnote	7

»BRAUCHBAR«

GAME · BOY · CORNER

TURRICAN

System: Game Boy, **empf. VK-Preis:** ca. 70 Mark, **Hersteller:** Accolade, USA, **Muster von: Flashpoint, 2360 Bad Segeberg & Top 4, 7 Stuttgart 1.**

Gräßlich, was ACCOLADE da auf dem GAME BOY produziert haben. Allein die Vorstellung, TURRICAN in klein und schwarz/weiß ertragen zu müssen, ist ja schon befemdend, aber was letztendlich nach der Umsetzung durch die *Code Monkeys* geblieben ist, läßt mich doch an so manchem zweifeln. Man hat sich zwar größte Mühe gegeben, das Spiel 1:1 in den kleinen, graunen Bremsklotz zu pressen, aber wie das Leben so spielt, gelingt dies nicht immer, um nicht zu sagen, fast nie. Levelaufbau, Extras etc. befinden sich exakt an denselben Stellen wie beim Original, dafür ist die Spielbarkeit den Bach runtergegangen. Bewegt man Turrican nicht vom Fleck, ist alles außer dem Sound (klong, klong) in bester Butter, fängt die Geschichte aber erst mal an zu scrollen, ist absolut Schicht im Schacht – Hören statt Sehen ist angesagt, und das isses nicht. Das Spielen artet in ein nervendes Gefummel auf den Tasten und ein ständiges hektisches Kippen und Drehen des Game Boy aus (vielleicht sieht man **so** ja etwas mehr, wenn es scrollt). Die deutschen Entwickler können sich m.E. glücklich schätzen, daß sie im Programm nicht erwähnt werden. ■

Uli

Im Frühtau zu Berge ...

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	6
Sound	5
Spielablauf	3
Motivation	3
Gesamtnote	4

»PEINLICH«

MARBLE MADNESS

System: Game Boy, **emfp. VK-Preis:** ca. 70 DM, **Hersteller:** Mindscape Inc., **Muster von:** Flashpoint, 2360 Bad Segeberg.

Eine kleine Kuriosität der Software-Geschichte stellt MARBLE MADNESS dar. Bei diesem Spiel handelt es sich nämlich um ein Trademark der *Atari Corporation*, welches jedoch nur für Commodores Amiga, nicht aber für den Atari ST heraus kam. Heute – acht Jahre nach Erscheinen Marble Madness' in den Spielhallen – ist auch eine GAME-BOY-VERSION dieses Klassikers erhältlich, bei dem der Spieler entweder allein oder mit einem Freund eine kleine, zerbrechliche Kugel durch fünf Level steuert. Stets darauf bedacht, so fix wie möglich den Ausgang zu finden, ohne in eine der zahlreichen Fallen zu tappen.

Erfreulicherweise ist der Level-Aufbau mit dem des Originals identisch. Die Steuerung mit dem Joypad ist sogar noch besser.

Schön wäre es gewesen, wenn MINDSCAPE zusätzlich ein paar Levels konstruiert und eingebaut hätte. Doch auch so ist ihnen eine hervorragende Umsetzung gelungen. Vor allem der 3D-Effekt kommt sehr gut herüber, der Sound hingegen ist etwas kärglich geworden. Fazit: Nicht mehr der Mega-Knaller wie damals, doch noch immer ein prima Teil. ■

hja

Kugelrunder Klassiker

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	9
Sound	7
Spielablauf	8
Motivation	9
Gesamtnote	9

»PRIMA«

DOUBLE DRAGON II

System: Game Boy, **empf. VK-Preis:** ca. 70 DM, **Hersteller:** Acclaim, **Muster von:** Top 4, 7000 Stuttgart 1.

ACCLAIMS DOUBLE DRAGON II versucht nun auch auf dem Kekskasten Freunde zu finden. Billy Lee wird irgendeines Verbrechens beschuldigt, das er nicht begangen hat. Sämtliche Leute wollen ihm deshalb was auf die Maske hauen, was natürlich nicht angehen kann, also kloppt man sich durch 10 Level bis wieder Friede, Freude, Eierkuchen herrscht. Grafisch geht sich die Sache eigentlich noch recht gut an, wenn man mal vom Verwischen der Figuren beim Scrolling absieht und soundmäßig wird eher Durchschnitt geboten. Eher unter Durchschnitt ist die Auswahl an Schlägen und Tritten und so schleppt sich auch das Gameplay reichlich mühselig dahin.

Wer heute noch mit einem Prügelspiel Aufsehen erregen will, muß schon mit mehr kommen als mit einem ausgelutschten Spielprinzip und markigen Sprüchen auf der Packung. ■

gag

Immer feste drauf!

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	8
Sound	7
Spielablauf	6
Motivation	5
Gesamtnote	6

»Dürftig«

ENGEL IM STRESS

GAME · BOY · CORNER

Titel: KID ICARUS: OF MYTH AND MONSTERS, **System:** Game Boy, **empf. VK-Preis:** ca. 70 DM, **Hersteller:** Nintendo, USA, **Muster von:** Top 4, 7000 Stuttgart 1.

Panik im Land der Engel! Die Invasion der bösen Orcos bedroht den Frieden, und nur ein gut trainierter Held kann das Unheil abwenden. Auserkoren für diesen Job wird Pit, der Anführer der Icarus-Armee. Natürlich wäre es jetzt ganz praktisch, wenn man einfach die Waffe ergreift und sich der Bedrohung stellt – allerdings haben die Götter vor den Erfolg erst die Schweißfüße gesetzt. Und letztere muß sich Pit erst noch wund laufen, denn die Orcos können nur mit drei besonderen Waffen besiegt werden, die wiederum in drei verschiedenen Festungen gelagert und von den lokalen Wächtern beschützt werden. Zusätzlich ist der Weg zu diesen Festungen von allerlei widerlichem Getier bewohnt, so daß das Heldentum mal wieder ziemlich stressig wird. Also macht sich Pit (überwiegend hüpfend) auf den Weg durch die Gefilde und erlegt Ungeziefer, erforscht Bonus- und Trainingsräume, kauft Extras und versucht, genug Erfahrung für den Endkampf zu erringen. Übung macht schließlich den Meister ...

Klein, aber zäh ...

Und üben muß auch der Spieler, bis er KID ICARUS VON NINTENDO so richtig beherrscht. Hat man sich in den Labyrinthen erst einmal orientiert, kommt man recht gut voran – allerdings nur im Prinzip, denn damit allein ist es nicht getan. Man muß auch das nötige Kleingeld für die Einkäufe sammeln, und das geht nur über intensives Monsterkillen – und das wird mit der Zeit doch etwas langweilig. Hat man Teile einer Welt erst einmal geschafft und bestimmte Checkpoints erreicht, braucht man sie dank einer Pufferbatterie nicht nochmals zu durchqueren. Ansonsten bietet das Modul keine besonderen Höhen und Tiefen, Grafik und Sound sind solides Mittelmaß. Wer's sich leisten kann, kann ja mal einen Blick riskieren. ■

man

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	8
Sound	8
Spielablauf	8
Motivation	7
Gesamtnote	8

»BRAUCHBAR«

GAME · BOY · CORNER

Titel: BRAIN BENDER, **System:** Game Boy, **empf. VK-Preis:** ca. 70 DM, **Hersteller:** Electro Brain, **Muster von:** Top 4, 7000 Stuttgart 1.

Einhundertzwanzig Level! Knobelspaß für Jung und Alt.

120 MAL NERVENAUF-REIBEND

Ganz auf *Gremlins Mindbender* basiert BRAIN BENDER von ELECTRO BRAIN. Kein Wunder, vergab *Gremlin* selbst doch die Lizenz zu dieser inoffiziellen Umsetzung des Knobelspielchens für den Game Boy, das schon für viele nervenaufreibende Stunden vor verschiedenen Homecomputern sorgte.

Zwar beinhaltet Brain Bender völlig neue Level - 120 an der Zahl -, doch ist das Spielprinzip dasselbe geblieben: Ein Laserstrahl muß von seiner Erzeugerquelle zu einem feindlichen Satelliten geleitet werden. Dabei muß er durch labyrinthartige Level flitzen, in denen zahlreiche Mauern den freien Weg blokkieren. Andere Gegenstände wie Gaskugeln und Elektro-Hirne versperren ebenfalls den Weg, können jedoch durch den Laserstrahl eliminiert werden.

Zum Lenken des Strahls dienen in den Leveln postierte Spiegel, die beliebig gedreht werden können. Trifft der Laser auf einen Spiegel, so wird er nach dem Gesetz der Physik 'Einfallswinkel = Ausfallswinkel' von jenem abgelenkt. Ein Zeitlimit erschwert das Einstellen der Spiegel und läßt teilweise wahre Panik aufkommen. Noch eine kleine Gemeinheit erschwert den Spielablauf: Befindet sich ein Spiegel in einer bestimmten Einstellung, so daß der Laser nicht abgeleitet wird, sondern zwischen Spiegel und Quelle hin- und herflitzt, so wird dieser Schaden zugefügt, was Zeitverlust bedeutet.

Brain Bender ist kein hochkomplexes Strategie-Spiel und bietet auch keine spektakuläre Grafik oder famosen Sound, doch weiß es durchaus lange zu gefallen. Schließlich möchte man immer einen Level weiterkommen. Positiv noch zu erwähnen, daß drei einstellbare Schwierigkeitsstufen sowie ein Paßwortsystem vorhanden sind und das Spiel nicht zu einfach geraten ist. ■

hja

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	6
Sound	8
Spielablauf	8
Motivation	9
Gesamtnote	8

»BRAUCHBAR«

GAME · BOY · NEWS

Der Game Boy zeigt sich sportlich

So recht tolle Spiele mögen seit 'Final Fantasy Legend II' und 'Final Fantasy Adventure' einfach nicht mehr kommen. Fast alle Spiele bewegen sich im mittleren Bereich, berauschen kann wahrhaftig kaum etwas. Das Positive daran – und dieses soll man doch immer sehen – ist, daß es nur noch besser werden kann. Zumindest werden für die nächsten Wochen zugkräftige Titel angekündigt. Doch seht selbst:

SOFTWARE

Alle Freunde von König Fußball wird sicherlich die Tatsache erfreuen, daß SUPER KICK OFF für ihren Kekskasten erscheinen wird. Ob die Spielbarkeit aber in Anbetracht des winzigen Bildschirms erhalten bleibt, ist fraglich. Einen Test findet Ihr in der nächsten Ausgabe.

Ebenfalls sportlich geht es auf den Renn-Pisten bei BILL ELLIOTT'S NASCAR FAST TRACKS zu. Autorennen im Stile von *Days of Thunder* sind angesagt.

Ein Spielchen zum Ulk-Kultfilm THE ATTACK OF THE KILLER TOMATOES ist ebenfalls in der Mache. Ob der Witz des Films, in dem Riesen-Tomaten unschuldige Menschen überrollen oder gar auffressen, auch auf dem Game Boy herüberkommt? Lassen wir uns überraschen.

Die TURTLES schlagen erneut zu. In ihrem zweiten Programm für'n GB sollen sie es noch doller treiben als je zuvor. Wir sind gespannt auf die neue Schildkrötensuppe, und bis dahin sage ich Ciao, Euer

A-MAN

TOP TEN

1. Parodius (Konami)
2. Final Fantasy Legend II (Square Soft)
3. R-Type (Irem)
4. Super R.C. Pro-AM (Nintendo of America)
5. Nemesis II (Konami)
6. Final Fantasy Legend (Square)
7. Rockman World (Capcom)
8. F-1 Race (Nintendo)
9. WWF Superstars (LJN)
10. The Hunt for Red October (Hi Tech)

Schach zum Liebhaben

CHESS-MASTER 3000

System: PC (Herc., CGA, EGA und VGA, AdLib, Soundbl.), **empf. VK-Preis:** ca. 120 DM, **Hersteller:** Mindscape, **Muster von:** Hersteller.

Die Jungs von THE SOFTWARE TOOLWORKS haben zurückgeschlagen! Mit dem Nachfolger zum angeblich besten Schachprogramm für Heimcomputer – dem Chessmaster 2100 – wollen sie nun das ultimative Programm des königlichen Spiels programmiert haben.

CHESSMASTER 3000 enthält alle Features der 2100er Version, teilweise jedoch stark verbessert. Doch damit nicht genug, wurden doch noch viele andere Optionen integriert, welche dieses Programm zu einem wahren Schmankerl unter uns Schachfreunden machen. So können Anfänger von einer hervorragenden Lern-Option Gebrauch machen oder man kann sich vom Rechner 'bewerten' lassen, wobei die Rechenweise der der *USCF – United States Chess Federation* entspricht. Weitere nützliche Features sind: Blindschach, Turnierspiel für bis zu zehn Spieler; fünf verschiedene Notationsarten; 'Notizbuch' für Erläuterungen aller oder mancher Züge und viele, viele mehr.

Spielstark und optionsreich

Selbstverständlich ist die dem Computer zur Verfügung stehende Denkzeit frei definierbar. Zudem können ihm vorgegebene – oder gar selbst kreierte – Spielstile zugeteilt werden.

Schon von der Aufmachung her ist der neue Chessmaster eines der attraktivsten, wenn nicht gar DAS attraktivste Schachprogramm auf dem PC. Ganze 256 Farben unter VGA, dazu unterschiedliche Bretter und Figuren von antik bis hypermodern machen aus CM 3000 einen Augenschmaus erster Güte. Keine Frage, daß sowohl 2D als auch 3D dargestellt wird. Als kleiner Bonus wird nach jedem Zug ein kleiner Jingle gespielt, der je nach Situation mal mehr, mal weniger dramatisch klingt. Hübsch!

Augenschmaus par excellence

Eine Datenbank mit 150 der interessantesten Spielen großer Schachmeister fehlt natürlich genausowenig wie die Möglichkeit, jedes beliebige Spiel analysieren zu lassen. Gern würde ich noch mehr über die Funktionen dieses hervorragenden Programms schreiben oder auf die einzelnen Optionen näher eingehen, was mir aber leider aus platztechnischen Gründen verwehrt bleibt. Doch wie heißt es so schön: Seeing is believing! Und somit möchte ich Chessmaster 3000 nur jedem Liebhaber dieses königlichen Denksports ans Herz legen: Es ist das grafisch ansprechendste und am meisten Optionen bietende Schachprogramm zur Zeit, das zudem – und darauf kommt es letztendlich doch an – eines der stärksten ist. ■

Hans-Joachim Amann

POSITIV: hohe Spielstärke, viele nützliche Optionen; Files können dank ASCII-Speicherverfahren in viele Schach-Datenbanken eingeladen werden; Bewertungssystem; gute Lern-Optionen für Anfänger; Druckerunterstützung; Maus- und Joystick-Steuerung; unterstützt Windows; tolle Grafik
NEGATIV: -

»PRIMA«

Chessmaster 3000 bietet nicht nur tolle Grafik mit 256 Farben, sondern auch zahlreiche Optionen und eine anständige Spielstärke.

STAR

25TH ANN

Interplay™

United Software

ELECTRONIC ARTS®

TREK®

VERSARY™

... ASM AN LESER ...

Anläßlich des 25jährigen Star Trek-Erfolges jubeln wir zusammen mit United Software ein paar Preise unters Volk, und zwar:

30 Star Trek-Packs

(je 1 x Star Trek-Video-Collection mit Kinofilm I-IV sowie dem Star Trek-Adventure von Interplay.

Schreibt uns die Antwort auf die folgende Frage auf eine Postkarte und schickt sie bis zum 3.3.'92 an ASM, Star Tek, Postfach 870, 3440 Eschwege:

Wie heißt „Pille" im englischsprachigen Original-Star Trek? Ende.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen!

STAR TREK 1 9 9 1 25TH ANNIVERSARY

FORTSETZUNG VON SEITE 47

aber sicher in für Normalverbraucher erschwingliche Bereiche rutschen, wird der Mac auch für Spielehersteller wieder interessant.

Was die Firmen so im einzelnen für ihn und die übrigen Systeme auf der Pfanne haben - hier könnt Ihr es Euch einmal näher ansehen, wobei allerdings zu beachten ist, daß nicht alle der in Las Vegas gezeigten Titel auch offiziell in Europa vertrieben werden sollen. Desgleichen können auch die Erscheinungstermine variieren. Auf den jeweils neuesten Stand gebracht werdet Ihr dann aber natürlich wie immer durch die aktuellen ASM-Ausgaben.

M

ACCOLADE

Was wäre eine Messe ohne eine neue Jack-Nicklaus-Golfschläger-Orgie? Richtig, unmöglich! Diesmal trägt das Programm den Mammut-Titel **Jack Nicklaus' Golf & Course Design: Signature Edition** und läßt den Spieler mit allerhand Extras, schön animiert und in 256 VGA-Farben den Schläger schwingen. Wem die beiden mitgelieferten Golfplätze nicht genügen, der kann sich (ab etwa April) auch noch als Landschaftsgärtner versuchen. Auch bei der zum gleichen Zeitpunkt erscheinenden Rennsimulation **Road & Track Presents: Grand Prix Unlimited** (lange Titel scheinen es den Machern bei Accolade angetan zu haben) darf man sich sowohl auf dem Kurs selbst tummeln als auch eigene Tracks höchstselbst erstellen. Schlechtes Wetter und 'realistische Crashs' sind mit inbegriffen. Das interessanteste Game jedoch dürfte das Action-Rollenspiel **Star Control II: The Ur-Quan Masters** sein, das auf dem erfolgreichen Vorgängerprogramm aufbaut. Mehr Strategie und Kommunikation mit den Aliens ist gefragt, obwohl auch hier das Actionelement nicht zu kurz kommt. Digi-Sounds und VGA-Grafik können ab Juli bewundert werden (sagt Accolade). Alle drei Programme sind vorerst nur für den PC zu erwarten, möglicherweise gibt es Umsetzungen für den Amiga beziehungsweise das CDTV. **SC II** wird mit einiger Sicherheit seinen Weg auch auf das MegaDrive finden. Atari-Fans dürfen sich ab April auf **Elvira II: The Jaws of Cerberus** freuen. Für das MegaDrive tut sich so einiges bei *Accolade*. Die Rennsimulationen **Super Off Road** und **Test Drive II: The Duel** sorgen ab etwa April für Schleudertrauma. Etwas früher prügelt sich Kampfsportspezialist Billy in **Double Dragon** über die Bildschirme.

ACTIVISION

Ein kategorisches 'Kein Amiga und kein Atari mehr' war von *ACTIVISIONs* Thomas Ormond zu vernehmen. Auf der Computerschiene wird nur noch für den PC entwickelt. Die nach Deutschland gelieferten Programme sollen alle voll mit deutschen Handbüchern und deutschen Bildschirmtexten versehen sein. Außerdem wird zusammen mit jedem Programm ein kleiner Hardware-Zusatz ausgeliefert, der dem PC Digi-Sounds in Stereo und bester Qualität entlocken soll. Beim Probehören konnte man jedenfalls schon mal ins Staunen geraten! Diese Features werden besonders die Freunde von *INFOCOM*-Textadventures freuen, da die Werke dieses legendären Labels nun von *ACTIVISION* als Grafikadventures weitergeführt werden sollen. Den Auftakt in dieser Reihe wird **Leather Goddesses of Phobos II: Gas Pump Girls Meet the Pulsating Inconvenience from Planet X** machen (habe ich gerade etwas über megalange Titel erzählt?). 15 MByte umfaßt das sierramäßig aufgemachte Werk.

Ohne die genannten Extras wird eine Nostalgie-Compilation ausgeliefert, die das Herz eines jeden Infocom-Freaks höher schlagen läßt: 20 der besten Titel auf einen Schlag enthalten die 'Lost Treasures of Infocom'.

STAR Control II: ein Augenschmaus.

Ab Mai gibt's dann neues Futter für das NES. **Die Hard** ist eine rasante Filmumsetzung, mit **Ultimate Air Combat** kann man per F-14, F-18 oder Harrier 33 Missionen lang in die Luft gehen. Heiße Rennen im Weltraum dagegen featured **Galaxy 5000**. Wer es eher fantasymäßig liebt, der kann seine Zauber- und Schwertschwingerfähigkeiten mit **Sword Master** unter Beweis stellen. Alle vier Games sahen echt super aus.

AD LIB

Und es gibt ihn tatsächlich, den seit Jahren angekündigten **Ad Lib Gold** Stereo-Sound-Adapter. Wer ihn mal probehören will, sollte sich die Mühe machen, auf die CeBit zu fahren. Es lohnt sich. Erste Eindrücke auf der Messe waren äußerst positiv, der runde, reiche Sound konnte vorbehaltlos überzeugen. Sobald die Chip-Produktion in Japan anstandslos läuft, steht einem neuen Hörvergnügen eigentlich nichts mehr im Weg. Außerdem wird es einige Zusatzmodule geben, die einfach auf die Platine selbst mit aufgesteckt werden und somit keine weiteren Slots blockieren.

ASMIK

Drei Roboter darf der Spieler in **Xardion**, einem schnellen Game für MegaDrive und SuperFamicom, kontrollieren und je nach ihren Fähigkeiten einsetzen. Die 7 Levels enthalten 30 Stages, die Action läuft fast filmmäßig ab, man merkt die enge Zusammenarbeit mit der Filmindustrie. Das Game soll in den USA ab Mai erhältlich sein.

Double Dragon: Veilchen gefällig?

C

COKTEL VISION

Zusammen mit dem ebenfalls französischen Softwarehaus *TOMAHAWK* will sich *COKTEL VISION* verstärkt um die Entwicklung qualitativ hochstehender Adventures in der Art von **Fascination** kümmern. Ein eigenes Entwicklungs-System erlaubt außerdem die einfache Umsetzung auf unterschiedliche Formate, so daß auch in Zukunft PC, Amiga und Atari ST problemlos berücksichtigt werden können. Des weiteren sind Programme auf CD-ROM (PC) wie auch CD-I und eventuell CDTV in Planung.

Als erstes Game für diese Formate wird im September **Inca** auf den Markt kommen, das die Eroberung beziehungsweise Entdeckung der Welt und Südamerikas im besonderen durch Aliens

zum Thema hat. Rasante Flugsequenzen und irre Grafiken konnten schon jetzt bewundert werden. Kaum haben die drei knuddeligen **Gobliiins** ihren Weg auf die Bildschirme gefunden, wo sie 28 Levels lang Medizin für ihren übergeschnappten König besorgen müssen, wird auch schon der zweite Teil der Saga angekündigt. Wie viele abgedrehte Schauplätze dieses Game enthalten wird, steht allerdings noch nicht fest.

CODEMASTERS

Kurz und bündig gaben sich die durch *CAMERICA* vertretenen Whiz Kids aus England. **Bee 52** – Bienenbomber auf Honigsammel-Mission, **Micro Machines**, ein Autorennen quer über den Schreibtisch, und ein weiteres Abenteuer aus der Dizzy-Serie sollen die Amiga- Gemeinde beglücken. Weitere Pläne gäbe es zwar, doch wolle man darüber noch nicht sprechen. Bezähmen wir halt unsere Neugier ...

D

DYNAMIX

Die Flugsimulator-Serie von *DYNAMIX* hat Zuwachs bekommen. **Aces of the Pacific** heißt das neueste Werk aus den Programmierer-Dungeons des *SIERRA* angegliederten Labels. Die Demos sahen recht vielversprechend aus. Zusätzlich sind Add-on-Disks in Arbeit, die **Aces** und den 'Roten Baron' mit erweiterten Missionen versorgen sollen. Einen Überblick, was die britische RAF während des zweiten Weltkriegs in der Südsee vollbrachte, soll **RAF in the Pacific** geben. Die (hypothetische) Frage: Was wäre geschehen, hätten die Amerikaner die Atombombe NICHT abgeworfen, bildet das Szenario von **WWII: 1946**. Eine traurige Nachricht bleibt noch zu vermelden: *DYNAMIX* wird sich aus der Adventure-Produktion zurückziehen. Ob Sierra da ein Wörtchen mitgeredet hat?

CYBERDREAMS, ein (noch) unbekanntes Softwarehaus aus Kalifornien hatte das wohl ungewöhnlichste Game auf Lager. Zusammen mit dem in der Schweiz beheimateten Künstler H.R. Giger, der für das gruselige Aussehen der Aliens aus dem gleichnamigen Film verantwortlich zeichnet, ist **The Dark Seed** entstanden, ein Horror-Abenteuer, das es mit jedem Gruselfilm aufnehmen kann.

Dem altraumgeplagten Helden wurde von einem Alien ein Ei in den Kopf gepflanzt, das innerhalb von drei Tagen schlüpfen wird – falls besagter, nun auch noch mit Kopfschmerzen gesegneter Held es nicht schafft, die Aliens in ihrer total irrealen Parallelwelt zu vernichten. Das Ganze findet in einem grafisch sehr schön gemachten Szenario statt, in dem der digitalisierte Held in bester Sierra-Manier durch die beiden Welten wandelt. Ein schneller 286er mit VGA und Harddisk wird benötigt, will man sich ab März durch Gigers Alptraumwelt bewegen. Wer mehr über das abgedrehte Game erfahren will, sollte mal einen Blick in die ASM 4/92 werfen.

Cyberrace ist das nächste Projekt von *CYBERDREAMS* und sah übrigens genauso spannend aus. Bis September soll es fertiggestellt sein. Beide Programme werden mit deutschen (gesprochenen) Texten versehen und zuerst für den PC, dann aber auch für den Amiga erscheinen. Lassen wir uns überraschen.

Anheimelnde Atmosphäre in Spukhaus.

Das Spukhaus (nicht im Spessart)

Giger in Reinkultur

E

ELECTRONIC ARTS

Viel und Erfreuliches zu sehen gab es dagegen am Stand des Software-Riesen, unter dessen Schirmherrschaft sich jede Menge erlesener Namen begeben hatte, und dessen Einstieg ins Konsolengeschäft mit Sega- und SuperFamicom-Titeln äußerst erfolgreich war. Simon Jeffery, PR-Mann, kündigte zudem an, daß in Zukunft die Entwicklung von Amiga-Spielen wieder stärker berücksichtigt werden solle. Schön wär's ja.

Kein Flugsimulator sondern eine Basketball-Simulation ist das Programm mit dem irreführenden (Arbeits-)Titel **Michael Jordan Flight**. Tolle Animation und viele Features wie Instant Replay oder einstellbare Kameraposition sorgten für einen recht positiven ersten Eindruck. Auch das Autorennspiel **Car and Driver** zog viele Zuschauer an. Für beide Programme ist bisher lediglich eine PC-Version vorgesehen.

FORTSETZUNG AUF SEITE 148

CONTACT-MARKT

Biete Software

Software-Club Ottakring! Mitglied werden? Kein Problem! Ob MS-DOS oder Amiga !! Fragen ??? Gratisinfo anfordern bei: H.Uitz, PF 314, Kennwort: Soft-Club, A-1140 Wien

Achtung - Amiga - Amiga - Neu Softwareclub-!Baumgarten! Hilfe und Infos für jeden und über fast alles. Gratisinfo unter R.Fertl, Postfach 6, 1145 Wien

Public-Domain u. Shareware ab 0,70 DM bei G.Hirtreiter, PF 89, 8377 Frauenau, Katalog anford.

Verk. Orig. Spiele für C64: X-Out, Saint Dragon, Transworld, Atomix, Turrican 1 und 2, Blood Money 30 DM; Super Wonderboy, Rainbow Isl. 25 DM; Premiere Collection 40 DM; Pool of Radiance 45 DM; 05223/61811, Hendrik Franz

Verkaufe Software Ruft an; 02403/24152 (Mark)! oder schreibt an M.Schmidt, Moltkestr. 31, W-5180 Eschweiler. Greetz to: MRC, Jogger

Atari ST PD-Soft immer das Beste und Neueste, sehr billig (1,90 DM/Disk). Alle Serien! Katalogdisk kostenlos bei: M.Konopka, Gustav-Heinemann-Str. 11, o.Tel: 04461/81657

Software-Club Ottakring! Mitglied werden? Kein Problem! Ob MS-DOS oder Amiga !! Fragen ??? Gratisinfo anfordern bei: H.Uitz, PF 314, Kennwort: Soft-Club, A-1140 Wien

Achtung - Amiga - Amiga - Neu Softwareclub-!Baumgarten! Hilfe und Infos für jeden und über fast alles. Gratisinfo unter R.Fertl, Postfach 6, 1145 Wien

MS-DOS-Spiele Originale billig, Chuck Yeager's Air Combat, Red Baron, Monkey Island I bei Stefan Ladenbach, Tel: 02161/208925

Originale! für C-64 mit Verpackung & Anleitung, Preis pro Spiel 20 - 30 DM. Angebot reicht von Action-Games bis Adventures. Rufen Sie sofort bei Christoph Dittrich Tel: 06258/4286 an.

C-64!!! Champ of Krynn + Death Knights of Krynn + Pool of Radiance + Curse of the Azure Bonds + Buck Rogers für nur 30 DM. Wo??? bei Malte Geuting, Römerstr. 4, 5513 Tawern (Tel: 06501/13086

PC-Shareware + Public Domain Programme ab S 18,- pro Disk. Originalspiele ab S 300,-. Austria - Schuh Gerald, Burenstr. 80, A-8052 Graz, Tel: 0316/574626

Software-Club Ottakring! Mitglied werden? Kein Problem! Ob MS-DOS oder Amiga !! Fragen ??? Gratisinfo anfordern bei: H.Uitz, PF 314, Kennwort: Soft-Club, A-1140 Wien

Game-Design-Kit (C-64) der Spitzenklasse zu verk. Völlig einfache Bedienung ohne Programmierkenntnisse! Im Nu ist Ihr eigenes Spiel fertig - daher die ideale Nebenverdienstmöglichkeit für Sie! Kpl. mit orig. Handbuch nur 30,-! (NP: 120,-) M.Wenderoth, Egerländer Weg 2, 3505 Gudensberg

Verk. Softw. Ruft an; 02403/24152 (Mark)! oder schreibt an M.Schmidt, Moltkestr. 31, W-5180 Eschweiler. Greetz to: MRC, Jogger

Software-Club Ottakring! Mitglied werden? Kein Problem! Ob MS-DOS oder Amiga !! Fragen ??? Gratisinfo anfordern bei: H.Uitz, PF 314, Kennwort: Soft-Club, A-1140 Wien

Verk. für Amiga massig Simulation/Strategie u.a. Software (Originale). z.B. F15 II, UMS II, Railroad Tycoon, uvm. Tel: ab 17 Uhr 04551/83710. Verk. auch massig Anleitungen !!

ST-Orig.: World Champ. Soccer (20 DM), Manch. Utd. Europe (25), Turrican (15) + Porto. Postk. an: M.Kopp, Lortzingstr. 21, 7470 Ebingen

Windows 3.0 Shareware-Sammlung ausgewählt, virenfrei, 26 MB, 8 Disk. gepackt, DM 50,-. Hans Lethe, Wittheck 4, 2100 Hamburg 96

AMIGA-DEMOABO! Die neuesten Demos für nur 1 DM pro Disk. Kostenloses Info anfordern bei: Daniel Kempkes, Bömkesweg 56, 4290 Bocholt, Germany. Rückporto = 100% Answer

PC-Originale: Katedrale, Wing Commander 2, Speech Pack, Monkey Island, Kings Quest 5, Eye of the Beholder uvw. zu verkaufen od. tauschen, A.Lindner, Nr. 36, 8601 Jenkwitz

C64 - er lebt - und wie! Wenn Ihr Software für Euren C64 (Disk) sucht, dann schreibt an mich, ich tausche auch. 100% Antwort bei: Chadi Bahoth, Wilhelm-Raabe-Str. 31, 4460 Nordhorn

Biete für Amiga: Hill Street Blues, Wings, Monkey Isl., Great Courts 2 uva. Liste gegen 0,60 DM Rückporto anf. bei Michael Kessing, Heddesdorfer Str. 46 a, 5450 Neuwied 1, (nur Originale)

Hi C64 (Disk) Freaks Ich ersuche hiermit alle, die an einer geschäftlichen Transaktion (Tausch bzw. An-, Verkauf) Interhesse hegen, mir Ihre Wünsche kundzutun. Thorsten Bueter, Kurt-Huber-Str. 2, 4460 Nordhorn.

Achtung - Amiga - Amiga - Amiga - Neu Softwareclub-!Baumgarten! Hilfe und Infos für jeden und über fast alles. Gratisinfo unter R.Fertl, Postfach 6, 1145 Wien

ACHTUNG ! ACHTUNG ! ACHTUNG !

- Kleinanzeigen werden grundsätzlich nur dann veröffentlicht, wenn auf der Kleinanzeigenkarte die **komplette Anschrift des Absenders** vermerkt ist.
- Den Abdruck von privaten Kleinanzeigen mit **gewerblichem Charakter** behält sich der Verlag vor.
- Anzeigen mit **PLK-Nummer** werden aus rechtlichen Gründen nicht abgedruckt.
- Das Herstellen, Anbieten und Verkaufen von **Raubkopien** verstößt gegen das Urheberrecht und kann straf-bzw. zivilrechtlich verfolgt werden.
- Anzeigen, die auf widerrechtlich betriebene **Glücksspiele** hinweisen, werden aus rechtlichen Gründen nicht veröffentlicht.
- Es ist uns nicht möglich, Kleinanzeigen zu veröffentlichen, deren Inhalt auf den Verkauf oder Weitergabe von **pornographischer Software** schließen läßt.
- Kleinanzeigen dürfen **maximal 10 Zeilen à 32 Zeichen** inkl. Leerzeichen umfassen!
- **Schreiben Sie bitte deutlich.** Für undeutlich oder unleserlich geschriebene Anzeigen, die zu Satzfehlern und Mißverständnissen führen können, übernehmen wir keine Haftung.

Unter Berücksichtigung der oben genannten Punkte behält sich der Verlag grundsätzlich eine Veröffentlichung der Kleinanzeigen vor! Für den Inhalt der im Heft abgedruckten Kleinanzeigen übernimmt der Verlag keinerlei Haftung!

Aus Platzgründen können wir nicht immer alle Kleinanzeigen abdrucken, die für eine Ausgabe bei uns eingehen. Diese erscheinen dann in der darauffolgenden Ausgabe.

ACHTUNG ! ACHTUNG ! ACHTUNG !

Neuer geht's nicht mehr: Utopia und Mega Lo Mania, je 40 DM. 3D-Constr. Kit, Sim City und Full Metal Planete, alle 3 für 100 DM. Nur für Atari ST. Schreibt an: R.Meer, Bökenkamp 2, 2820 Bremen 70

PC-Org: Hero's Quest 2 / Space Quest 4 / Ultima 5 / Megatraveller 1 / Lightspeed / Moonbase / Div. SSI-Rollensp. /Curse Azure B., Champ. o.Krynn) Tel: 07133/15794 ab 18.00

Verk. f. PC Monkey Island (VGA) + Midwinter je 50 DM, Final Cartridge III C64 50 DM, M&T-Bücher Top Ass C128; Giga-CAD C64, Tel: 06343/8886 (Andre)

CPC Spiele zu verkaufen, z.B. Crazy Cars 2 /15,-), D.L. 2 (10,-), Mickey Mouse (20.-) alle Spiele gut erhalten und originalverpackt, habe noch über 60 Titel mehr, auch für C-64 und Amiga (Falcon). Jahn-H. Gruber, Kl. Gasse 7, 6369 Nidderau 4

VIRUSTERMINATOR der Viruskiller für den Amiga, der 200 Viren kennt! Incl. Anleitung & DCOPY für nur 6 DM (Porto/Verp. 3 DM) bei M.Nowak, Altendorfer Str. 427, 4300 Essen (1 DM des Erlöses gehen an den WWF!!!) Also ZUGREIFEN !!!

Verkaufe PC-Spiele (5,25 + 3,5"): Kings Quest 4, Heros Quest, Manhunter 2, Codename Iceman, 3,5" only: Stundenglas, East vs West, Kings Bounty, Demoniak. je Spiel 40 DM. Peter Schön, Tel: 06133/2202

Verkaufe PC-Spiele (VGA + 3,5"): Space Quest 4, Larry 5, Monkey Island, Rise of the Dragon, Colonel's Bequest, Savage Empire, Ultima 6, Sercerers get all the Firls, Sim Earth, Search for the King, Transworld. Je Spiel: 55,- DM. Peter Schön, Tel: 06133/2202

Windows 3.0 Shareware-Sammlung ausgewählt, virenfrei, 26 MB, 8 Disk. gepackt, DM 50,-. Hans Lethe, Wittheck 4, 2100 Hamburg 96

Biete C64/128 Software alles Orig.Spiele (McKracken, Pool for Radiance). Liste bei M.Krombholz, Taunusstr. 123, 6370 Oberursel/Ts. Sehr günstige Gelegenheit.

Verkaufe: 3,5 DD Disks / Firma Privileg oder BASF / 10 Stück für 9 DM gebraucht (ohne Originalpackung. Daniel Hiemer, Lainerbuckel 26 a, 8300 Landshut / Tel: 0871/41757

1400 Superpokes für nur 10 DM (C-64) Das verspricht endlich auch die letzten Level in vielen Spielen zu erreichen. 10 DM an Chris Lindhoff, Angelstr. 56, 6800 Mannheim 24

Endlich ist sie da: Die Tricks + Tipsliste für alle Amigas. Über 700 Cheats, Codes, Lösungen f. viele Spiele f. 10 DM. 10 DM an C.Lindhof, Angelstr. 56, 6800 Mannheim 24

Austria - Amiga Originalspiele: Spirit of Adv., Khalaan, Draufgabe: Oozze (Verkaufe oder Tausch), außerdem: aktuelle Games günstig abzugeben. Tel: 043/53522409 (Andi verl.)

An alle Amiga Freaks! Verkaufe kaum gebrauchte Originale: Projekt Prometheus (50, Netherworld (20 DM) teleph. Anforderung: O-Röblingen 639

Public-Domain u. Shareware ab 0,70 DM bei G.Hirtreiter, PF 89, 8377 Frauenau, Katalog anford.

Verk. meine Public Domain Sammlg. aus 300 Programmen (Spiele, Utilities) für AT für 130,-. Tel: 0941/999915

PC-Karte (VGA 256 KB) 70 DM PC-Spiele: Sim City, PGA Golf, Test Drive 3 + Zusatzdisk, Larry 3, Big Business, Winzer und andere je 40 DM (alles Original) 08654/64321 (ab 18 Uhr)

Suche gratis oder billige Software (Spiele) für PC Marianne Zentriegen, Termerstr. 25, CH-3911 Ried-Brig VS

C64 Spiele Turrican, Power Drift Fighter Bomber, Myth, Starray, Weid Dreams, Indiana Jones III, Stand Carracer, Lizenz zum Töten, Zombi, Jet Boys, Ghost Busters III, Chambers of Shaolin, Zak Mc Kracken, 06355/856

Tausche PC-Orig. Eye of the Beholder, Rise o.t.Dragon, Finest Hour, Ultima 6, M1. Suche bes. M+M3, Terminator usw. Stefan Frigge am Stepprather Hof 46, W-4052 Korschenbroich 2. Tel: 02161/672974

Hallo User! Wir haben jede Menge guten und neuesten PD-Stoff. Fordert Gratisbroschüre. Bitte unbedingt System angeben (Amiga, C-64 od. MS-DOS). Schreibt an BGC, R.Tremel, PF 44, A-1165 Wien.

Neue Amiga-Software (PD und Originale), Gratisinfo anfordern bei: H.Uitz, PF 13, A-1145 Wien.

Neue Amiga-Software (PD und Originale), Gratisinfo anfordern bei: H.Uitz, PF 13, A-1145 Wien.

PD u. Sharew. ab 0,70 DM bei G.Hirtreiter, PF 89, 8377 Frauenau, Katalog anf.

Welche Box bietet 5616 AByte Soft 180 Pins, Dutzende von OnlineGames und alles in Stereo und 4096 Farben? Wir wissen es auch nicht! Katrin Box Berlin 030-3412912 300/1200/2400 8N1

PC-Karte (VGA 256 KB) 70 DM PC-Spiele: Sim City, PGA Golf, Test Drive 3 + Zusatzdisk, Larry 3, Big Business, Winzer und andere je 40 DM (alles Original) 08654/64321 (ab 18 Uhr)

Hallo User! Wir haben jede Menge guten und neuesten PD-Stoff. Fordert Gratisbroschüre. Bitte unbedingt System angeben (Amiga, C-64 od. MS-DOS). Schreibt an BGC, R.Tremel, PF 44, A-1165 Wien.

Amiga Original Spiele für 15.-, die neuesten 35.- Vielleicht auch Tausch. Ruft an oder schreibt. Heinz Wisniewski, 3500 Kassel, Naumburger Str. 25, Tel: 0561/890338

Amiga Leisure Larry 1-2, Rings of Medusa, Turrican und viele mehr, Game à 30 DM, Alfred Ebi, Bloisstr. 58, 7890 Waldshut-Tiengen, 07751/70206 ab 17 Uhr

Verkaufe Dragon's Lair und Ports of Call für 60 DM und 50 DM und Team Yankee für 50 DM und SV-25 Stormovik für 50 DM, Tel: 02594/6618

Verkaufe Originalspiele z.B. Transworld, Italia '90, Turrican 1 + 2, Liste anfordern 1 DM Porto, suche Rainbow Warrior und alle Fußballspiele, Markus Scheuerer Hirtgasse 3, 8424 Saal! Nur C-64 Originale!

Komplettlös. zu ü. 200 Amiga, ST + PC-Spielen! z.B. alle Sierras, Lucasfilms, Infocoms, sonst. Adv. etc. Liste 1,50 DM Rückp. M.Kohn, Siepmannstr. 1, 4600 Dortmund 70. Preis; 7,80 DM inkl. Porto je Lös.

Super Demomaker f. Amiga mit vielen Funkt. (Soundtr.-Module ü IFF-Grafiken laden, massig Effekte, etc.) Nur 10 DM plus Porto: M.Kohn, Siepmannstr. 1, 4600 Dortmund 70, Kat.-Disk anf.!

Verk. Orig.: Bundesl. Man., Tie Break, 3D Constr. Kit, Turrican, uvm. z. h.Preis f. C=64, J.Waizenhöfer, Lange Gasse, 8804 Dinkelsbühl, Tel: 09851/6540

Bundesliga-Manager Professional für MS-DOS 5,25" / VGA / Maus / Festplatte neu / originalverschweißt / 50,-. Michael Goedecke, Hafenstr. 19, 3301 Walle, 05303/5435

Programmiere Intros, Demos, Menüs (Amiga): Manuel Weiner, Triberger Str. 3, 7807 Elzach 3, Tel: 07682/1400 - Demo-Disk gegen Leerdisk + Rückporto

Verkaufe für PC: Simearth, Railr. Tycoon, Ports of Call, Links, Ökolopoly zu je DM 60,-: Horst Naumann, Tel: 06421/46353 ab 19 Uhr

Verk. für PC: SQ 4 u. PQ3 für je 60 DM, Thexder u. Oil's Well je 40 DM, Starray u. Wings of Fury je 30 DM. Claus Windeler, Krähenkamp 28, 4520 Melle 7, Tel: 05226/5060.

PC-Engine:Cadash u. andere, auch CDs, suche: Outrun, Shanghai II (CD), suche auch andere Cards u. CDs, zahle gut, Tel: 0209/145978

PC-Originale: Gunship 2000 70 DM, Wing Com. I 60 DM, Rail. Tycoon 60 DM, Wing Com. II 70 DM, Secret Weap p.t.Luftw. 50 DM, Red Baron 50 DM, S17R 60 DM, Mario Sihn, PF 1508, 7130 Mühlacker, Tel: 07041/83388

PC-Originalg: Might & Magic 3, Castle of D.Brain, Conquest of the Longbou, Ultima 7, Monkey Island 2, Lammings u.v.a.! Liste anfordern bei: Elke Greß, Fuhrmannstr. 8, 7550 Rastatt

Verkaufe Originalspiele für C-64, sowie Zweitlaufwerk für Amiga 500! Ruft an Tel: 07944/2488 ab 21 h (Dirk verlangen)

Verkaufe wegen Fehlkauf CDTV-Set für Amiga 500 (Game Interface Diskette) für 180,- DM. Schreibe an: Dirk Bergelt, Weissdorferstr. 16, W-8663 Sparneck

PC-Games für lumpige 30,-: North & South, Might & Magic, Olympic Challenge, Baseball! Star Goose, masterblazer, Paperboy, Jump'n-runs, Duke n'dark ages, Tel: 07181/62489 - ab 14.00, fragt nach Dani!

Super Famicom, Sega, PC-Engine, Neo Geo. (Ver)kaufe, tausche Module. Suche/verkaufe Konsolenbestände. Suche PC-Engine GT, Devil Crush, Gunhead, Splatterhouse ... Interesse? Tel: 02622/83517 (Klaus)

Was ist besser als ein Neo Geo. Spielhallenplatinen! Ich suche, verkaufe solche Platinen. Außerdem biete ich 'Konsole' (MAK) für Automatenplatinen. Also ran ans Telefon! 02622/83517 (Klaus)

C 64'er Disk-Mag! Strike-Force-News, die Diskettenzeitung mit super News, Game-Tests...! Info Tel: 02043/33696 (Stefan)

Verk. für Amiga Orig. Soccer Manager plus, European Superleague, World Cup Year 90, Football Manager 2 für je 20 DM inkl. Porto bei: W.Drum, Riesenstr. 34, 6604 Brebach

Verk. für Amiga Original Spiele!! Gratisliste anfordern bei: Walter Drum, Riesenstr. 34, W-6604 Brebach

Amiga! Topaktuelle Demos, Diskmags, Intros, usw. - A.Grutza, A.d.Pulvermühle 3, 5000 Köln 91 - Suche Leerdisketten 3,5 Zoll! Neu Amiga Club Europe, Infos gegen 1,- DM RP!

Verkaufe Amigaspiele: Starbyte Super Soccer 30 DM, Face Off 30 DM, Steigenberger Hotelmanager 30 DM, Big Business 20 DM, Stefan Kuhmann, Mühlstr. 21, 6907 Nussloch

Neue Amiga- Anwender- und Spielesoftw. (PD und Originale). Gratisinfo anfordern bei: H.Uitz, PF 13, A-1145 Wien

Schüler aufgepaßt! Hier gibt's das Amiga Grammatik/Vokab. Prg., das Euch sicher durch die Schulzeit bringt! Für div. Spr., Voreinst.: Lat. M.Kohn, Siepmannstr. 1, 4600 Dortmund 70. Nur 10 DM + Porto

Tritris!!! Jetzt endlich können 3 Spieler gleichzeitig Tetris plagen! So was gabs nicht auf dem Automaten, jetzt auf Amiga für nur 10 DM + Porto bei: M.Kohn, Siepmannstr. 1, 4600 Dortmund 70

Glücksrad!! Spielen Sie das SAT-1 Spiel zu Hause + gewinnen Sie! Supergrafik, Sprachausg., Begr. editierbar, etc. M.Kohn, Siepmannstr. 1, 4600 Dortmund 70. Nur 10 DM plus Porto! Katalog anf. *Amiga*

Monopoly! Jetzt endlich das Gesellschaftsspiel für Amiga! Gute Grafik, clevere Gegner, alle Details vom Grettspiel, etc. M.Kohn, Siepmannstr. 1, 4600 Dortmund 70. Nur 10 DM + Porto. Katalog anf.

Verkaufe Amigagames: Advantage Tennis 30 DM, Monkey Island 30 DM, PGA Tour Golf 30 DM, Tie Break 10 DM, Sim City 10 DM, Stefan Kuhmann, Mühlstr. 21, 6907 Nussloch

***** Amiga *** MSDOS ***** Neueste PD-Software günstig abzugeben. Auch ältere Programme und deutsche Anleitungen abzugeben. Fordert Gratisliste an bei T.Beisser, Postfach 142, A-1140 Wien - Tom die Nr. 1 ***

***** Amiga *** MSDOS ***** Neueste PD-Software günstig abzugeben. Auch ältere Programme und deutsche Anleitungen abzugeben. Fordert Gratisliste an bei T.Beisser, Postfach 142, A-1140 Wien - Tom die Nr. 1 ***

***** Amiga *** MSDOS ***** Neueste PD-Software günstig abzugeben. Auch ältere Programme und deutsche Anleitungen abzugeben. Fordert Gratisliste an bei T.Beisser, Postfach 142, A-1140 Wien - Tom die Nr. 1 ***

***** Amiga *** MSDOS ***** Neueste PD-Softw. günstig abzugeben. Auch ältere Progr. u. dt. Anleitg. abzugeben. Fordert Gratisliste an bei T.Beisser, Postf. 142, A-1140 Wien - Tom die Nr. 1

Neueste PC-Anwender- und Spielesoftware (PD und Originale). Gratisliste anfordern bei: H.Uitz, PF 13, A-1145 Wien, Kennwort "MS-DOS"

Sega-Mega-Drive Spiele zu verkaufen: Rastan Saga II = 30 DM, Ghostbusters = 40 DM, Insector X = 40 DM, Valis III = 40 DM. (alle zus. = 120 DM). Philipp Brüsewitz, Westring 426, 2300 Kiel 1. Tel: 0431/86922.

Sega-Mega-Drive Spiele zu verkaufen: Rastan Saga II = 30 DM, Ghostbusters = 40 SM, Insector X = 40 DM, Valis III = 40 DM. (alle zus. = 120 DM). Philipp Brüsewitz, Westring 426, 2300 Kiel 1. Tel: 0431/86922.

Gateway to the Savage Frontier für den C-64 zu verkaufen (35 DM) Habe auch die Komplettlösung!!! (15 DM) bei wem??? Malte Geuting, Römerstr. 4, 5513 Tawert, Tel: 06501/13086

Neue Amiga-Anwender und Spiele (PD und Originale). Gratisliste anfordern bei: H.Uitz, PF 13, A-1145 Wien.

Neue Amiga-Anwender und Spiele (PD und Originale). Gratisliste anfordern bei: H.Uitz, PF 13, A-1145 Wien.

Neue PC-Anwender und Spiele (PD und Orig.). Gratisinfo anf. bei: H.Uitz, PF 13, A-1145 Wien, Kennwort "MS-DOS"

Neue PC-Anwender und Spiele (PD und Originale). Gratisinfo anfordern bei: H.Uitz, PF 13, A-1145 Wien, Kennwort "MS-DOS"

Great Courts 2 für MS DOS, 3,5" Disketten zu verkaufen. Preis 53 DM incl. Porto. Verk. MS DOS 4.01 (3,5" Disk) für 90 DM. Tel: 0511/561753.

Game Gear: Verkaure + suche GG und Master System Module. Liste bitte senden an: Dirk Pilz, Warburghof 18, 3000 Hannover 61

Amiga Originale! Eye of Beholder 1 + 2 Red Baron, Silent Service 2, Midwinter 2, Rings of Medusa 1 + 2, Monkey Island 1 + 2, uvm ab 10,-. Wasserstr. 5, 78 Frb., Tel: 0761/39256 abends

Amiga Originale! Eye of Beholder 1 + 2 Red Baron, Silent Service 2, Midwinter 2, Rings of Medusa 1 + 2, Monkey Island 1 + 2, uvm ab 10,-. Wasserstr. 5, 78 Frb., Tel: 0761/39256 abends

Amiga Originale! Eye of Beholder 1 + 2 Red Baron, Silent Service 2, Midwinter 2, Rings of Medusa 1 + 2, Monkey Island 1 + 2, uvm ab 10,-. Wasserstr. 5, 78 Frb., Tel: 0761/39256 abends

Amiga Originale! Eye of Beholder 1 + 2 Red Baron, Silent Service 2, Midwinter 2, Rings of Medusa 1 + 2, Monkey Island 1 + 2, uvm ab 10,-. Wasserstr. 5, 78 Frb., Tel: 0761/39256 abends

***** Amiga *** ASDOS ***** Neueste PD-Software günstig abzugeben. Auch ältere Programme und deutsche Anleitungen abzugeben. Fordert Gratisliste an bei T.Beisser, Postfach 142, A.1140 Wien - Tom die Nr. 1 ***

Verk. dt. Mega Drive Spiel Alteres Beast für 20,- DM + Tale of a Monsterpath für 20,-. Tel: 06027/5403 (Andreas)

***** Amiga *** ASDOS ***** Neueste PD-Software günstig abzugeben. Auch ältere Programme und deutsche Anleitungen abzugeben. Fordert Gratisliste an bei T.Beisser, Postfach 142, A.1140 Wien - Tom die Nr. 1 ***

***** Amiga *** ASDOS ***** Neueste PD-Software günstig abzugeben. Auch ältere Programme und deutsche Anleitungen abzugeben. Fordert Gratisliste an bei T.Beisser, Postfach 142, A.1140 Wien - Tom die Nr. 1 ***

***** Amiga *** ASDOS ***** Neueste PD-Software günstig abzugeben. Auch ältere Programme und deutsche Anleitungen abzugeben. Fordert Gratisliste an bei T.Beisser, Postfach 142, A.1140 Wien - Tom die Nr. 1 ***

PC: H.o.China, Chuck Yeager, F19, F16, R-Type (PC Engine), Airline Pilot, Flightsim 3 (+ Sceneries) VB 50% NP. Rosendahl, Max-Zimmermann-Str. 4 a, 8130 Starnberg, 08151/78194

Atari-ST: Immer neueste PD-Software und Anwender. Viele Anleitungen in deutsch. Fordert Gratisinfo von Robert Tremel, PF 99, A-1153 Wien.

Verkaufe Orig. Spiele für C64 Disk. Thundercats (20 DM), Last Ninja 2 (25 DM). In 80 Tagen um die Welt (20 DM). Alle drei kosten 55 DM. Tel: 02603/6311. 14-20 Uhr.

Nintendo-Nintendo Alles originalverpackt. Verkaufe die Spiele: Tetris, Solar Jetman, Rad Racer, RcProam, Defender of the Crown. Tel: 0228/638863 (Johannes) abends

Verk. Super Monaco G.P 30 DM, Sim City 30 DM, Altered Beast 20 DM, Rambo 3 15 DM, Nebulus 15 DM, R-Type 15 DM, Double Dragon I u. II 10 DM, Knight force 15 DM, tausche Tel: 0201/442876

Amiga * Verk. Orig.: Warlords, Bundesliga-M. 2 zus. 95 DM / Sim City, Polulous, Sim Archi 1 + 2 zus. 115 DM / Police Quest 1 u 2 zus. 100 DM / Zak McKracken, Indy 3, Powermonger zus. 110 DM. Ruft an bei 06704/1555 (Thomas) nach 19 h

Verkaufe R.Dangerous 1 + 2 und Microprose Soccer (alles Original) für C64 für jeweils 30 DM pro Disk. Anfragen an: C.Zoellner, Attenstr. 9, 2989 Hage

PD-Soft für C64/128/CPM! Schnell, gut, günstig! Gleich den neuen Katalog/Kat. + Disk (DM 2) anfordern bei: A.Czober, PF 51, W-3532 Borgentreich oder PF 1075, O-1240 Fürstenwalde

Verkaufe Spiele und Arbeitsprogramme für Amiga, alt und neu, Mousetrab, Terminator II, Monkey Island, Gratisliste anfordern. Markus Schulz, Harrersdorf 3 a, 2143 Grosskrut, Austria. 1000% Antwort

Biete Amiga 500 Public Domain Software an. Pro Disk 3 DM (Serie D.Marketing. Ballistix, E-Motion, Spherical, Oxxonian sowie Shuffle Puck 30.-, J.Pfeiffer, PF 5132, 4030 Ratingen 5

Biete Amiga 500 Software für 30,- E-Motion, Ballistix, Spherical, Shuffle Puck Cafe, Oxxonian! Biete PD, tausche Demos jeder Art. Write fast! J.Pfeiffer, PB 5132, 4030 Ratingen 5

Public-Domain-Software für C64 Prg. aus allen Bereichen vorhanden, ca. 250 Disks. Preise ab DM 1,25! Liste kostenlos! G.Melzer, Holtkottenweg 32, 4600 Dortmund 16

Verkaufe für C-64: Elvira, Logical, L.Ninja 3, Saracen Paint, Manchester U.Europa, Cubulus, B.Manager! Je 20 DM (nur Originale)!!! R.Häfliger, Sonnenweg 4, 5033 Buchs, Schweiz

Verkaufe meine 300 Public Domain Programme (Spiele, Utilities) für AT (nur komplett) für nur 140 DM. Tel: 0941/999915 abends

Neue Amiga-Anwender- und Spielesoftware (PD und Originale). Gratisinfo anfordern bei: H.Uitz, PF 13, Kennwort "Amiga", A-1145 Wien

Neue Amiga-Anwender- und Spielesoftware (PD und Originale). Gratisinfo anfordern bei: H.Uitz, PF 13, Kennwort "Amiga", A-1145 Wien

Neue PC-Anwender- und Spielesoftware (PD und Originale). Gratisliste anfordern bei: H.Uitz, PF 13, Kennwort "MS-DOS", A-1145 Wien

Neue PC-Anwender- und Spielesoftware (PD und Originale). Gratisliste anfordern bei: H.Uitz, PF 13, Kennwort "MS-DOS", A-1145 Wien

Verschenke Software C64/PC128/Amiga Keine Raubkopien. Info gegen 1 DM in Briefmarken. Th. Brandl, Postfach 1221/04, W-8418 Teublitz

Achtung - Amiga - Amiga - Amiga - Neu Softwareclub-!Baumgarten! Hilfe und Infos für jeden und über fast alles. Gratisinfo unter R.Fertl, Postfach 6, 1145 Wien

Amiga PD! Spiele, Musik, Demos, Anwender und Slideshows schon ab 1,50 DM. Diskette im Preis enthalten. Fordert Liste auf Diskette gegen 2 DM Rückporto an.

***** Gratislisten für Amiga und PC ***** Neueste PD Software und Anleitungen abzugeben. Schreibt an T.Beisser, PF 142, A.1140 Wien um die neueste Liste anzufordern ***

***** Gratislisten für Amiga und PC ***** Neueste PD Software und Anleitungen abzugeben. Schreibt an T.Beisser, PF 142, A.1140 Wien um die neueste Liste anzufordern ***

***** Gratislisten für Amiga und PC ***** Neueste PD Software und Anleitungen abzugeben. Schreibt an T.Beisser, PF 142, A.1140 Wien um die neueste Liste anzufordern ***

Amiga-original-Dt. – Bundesliga-Manager 20,- + NN Face of Icehockey 45 DM + NN C64 Invest 30 DM, Boersenfieber 35,-Reederei 20,- Transworld 30,- Int.Coccer 20,- Lettertrix 20,- Footb. Manager WM 15,- Manchester Utd. 25,- a.Disk + NN. J.Gemein, von Kettelerstr. 119, 4150 Krefeld

***PD* Die besten 5 Spiele des Monats für Euren PC** Das ganze gibt es für nur 10 DM (Diskformat angeben!!! bei: Unicorn, T.Hasenbein, Herner Str. 277, 4630 Bochum 1 ***PD*

***PC* Super Utility Collection.** Genau das richtige für Euren PC. Nur ausgesuchte, deutsche Progs. Bitte Format angeben. Nur 10,- DM Unicorn, T.Hasenbein, Hernerstr. 277, 4630 Bochum

***PC* Unicorn-PD-Club** jetzt endlich auch auf dem PC. Weiterhin aber auch für den Amiga. Infos gegen Rückporto bei: Unicorn, T.Hasenbein, Hernerstr. 277, 4630 Bochum, ** PC **

Unicorn-Club für alle PC und Amiga-Freaks. Siehe auch im Feedback. Infos und Mitgliedsantrag gegen Rückporto bei: Unicorn, T.Hasenbein, Hernerstr. 277, 4630 Bochum 1 *PC*

***Amiga* Super-Game-Collection.** Die besten Spiele des Monats für Euren Amiga. Das ganze für nur 10 DM (VK) bei: Unicorn, T.Hasenbein, Hernerstr. 277, 4630 Bochum * Public-Domain! *

Verk. Amiga-Joker Samml. Alle Hefte komplett, zus. 50,- Angebote bitte nur schriftlich (!!) an: Marco Scheuer, 5010 Bergheim 5, Ernst Reuter Ring 10, Alle Preise inclus. Porto, Nachn. + Verpackung !! Ciao!

Verkaufe für Amiga 500: Operation Stealth; Transworld je 50,-, Der Spion der mich leibte, Manchester United je 30, Protector, Scramble Spirits, Karting Grand Prix je 10 DM. Tel: 04342/82871

Verkaufe Sega Mega Drive mit Garantie + Converter + extra Joypads + 20 Spielmodule (Sonic, PGS Golf, Gain Ground, Micky 1 + II, Columns, etc.) 0431/641670. Verkaufe auch Sega Master Plus Module.

Originale: MSDOS/VGA: Monkey 1 40,-, Larry 5 70,-, u.f.Amiga: Drakkhen 40,-, Swords of Twinlight 40,-, Klaus Leifeld-Baeumker, Soester Str. 15, 4720 Wadersloh 3, 02520/213 abends

Verkaufe für ST/STE: Silent Service II - Original- für 50,- DM!! Interessenten schreiben an: G.Schöneich, Tannenweg 8, 2071 Delingsdorf. Kein Tausch!

A500!!! Verkaufe billigst meine Public-Domain Sammlung. Gratisliste anfordern!!! Schreibt an Tschernoschek Johann, Göstingerstr. 54/1/5, A-8020 Graz. Be fast!!!

Police Quest 3 + M1 Tank Platoon einzeln je 60 zusammen nur 100 DM. Nur Original. R.Derksen, 02154/40327 ab 18 Uhr

Amiga & C64 Abos!!! Amiga & C64 Abos!!! Tolle Demos, Anwenderprogramme & super Spiele bekommt man supergünstig bei: Stefan Hüls, Dinyperloer Str. 87, 4290 Bocholt. Am Besten umfangreiche Public Domain-Gratisliste mit Kostprobe gegen 2.- Rückporto anfordern.

Amiga & C64 Abos!!! Amiga & C64 Abos!!! Tolle Demos, Anwenderprogramme & super Spiele bekommt man supergünstig bei: Stefan Hüls, Dinyperloer Str. 87, 4290 Bocholt. Am Besten umfangreiche Public Domain-Gratisliste mit Kostprobe gegen 2.- Rückporto anfordern.

Public Domain für den C64 und Amiga günstig abzugeben. Liste gegen 2,- anfordern unter: S.Hüls, Dinxperloer Str. 87, 4290 Bocholt.

Amiga & C64 Abos!!! Amiga & C64 Abos!!! Tolle Demos, Anwenderprogramme & super Spiele bekommt man supergünstig bei: Stefan Hüls, Dinyperloer Str. 87, 4290 Bocholt. Am Besten umfangreiche Public Domain-Gratisliste mit Kostprobe gegen 2.- Rückporto anfordern.

Suche Software

PC: Suche Kickoff 2, Speedball 2 Manchester Utd. FC u. andere Sport-, Simulations u. Strategiespiele. Wolfgang Ruess, Fritz-Pregl-Str. 8, A-9020 Klagenfurt, Austria

Suche für Amiga: Face Off + TVS Boxing + Wayne Gretzky + Metal masters + Hill Street Blues + Wingcommander + Red Baron + Lord of Rising Sun !!! Nehme alles !! Call: 08141/25085 in Bayern !!!

Suche für NES: Turtles I, Turtles 2, Top Gun 2, Zelda 2 Blades of Steel, Duck Tales. Biete für jedes Spiel 50 DM. Tel: 089/7556026 von 15-17 Uhr, Mo-Do

Welche Box bietet 5 GigaByte Soft, 180 Pins, Dutzende Onlineganes und alles in Stereo und 4096 Farben? Wir wissen es auch nicht! Katrin Box Berlin 030/3412912 300/1200/2400 8N1

PC-Engine * PC-Engine * PC-Engine Suche Soft! (Preis-)Liste an: Michael Schönenbröcher, Siebenmorgen 40 a, 5060 Berg. Gladbach 1 *PC-Engine * PC-Engine * PC-Engine*

Tausch & Verkauf Biete Larry 1 & 5, Gunship 2000, Blockout, 2Tetris, Shareware u.a. Schreibt an. Hendrik Neumann, Arminiusweg 26, 4930 Detmold. Suche dringend Police Quest 3 u.a. Sierra Games!!

Armer Schlucker (80 DM/Monat) sucht Spender die mir A500 oder andere Hard- o. Software (funktionstüchtig) schenken oder billig abgeben. Porto muß ich wohl zahlen. Danke! Jörg Friedrich, Nesselrodestr. 28, 4047 Dormagen 5

Suche Farbmonitor mit Scart Anschluß für 350,- DM. Suche auch günstige Neo Geo Konsole + Games. Tel: 02861/1544 ab 19 Uhr

Suche SSI-Wargames (Amiga) Originale mit Anleitung! Hans Wegner, Kurzer Weg 2, 6430 Bad Hersfeld

Suche Leute, die mir größere Mengen PD-Soft preiswert auf meine Disks kopieren. Ronald Füllbrandt, Sinnersdorfer Str. 67, 5000 Köln 71, Tel: 0221/783769

Suche TV Sports Football für C64 in deutsch (nur Original!) Angebote mit Preisvorstellung an: C.Zoellner, Attenstr. 9, 2984 Hage ** DRINGEND **

Suche Originalspiele für C64! Nur auf Disk, 100% ok, und in Originalverpackung! Schickt mir Eure Listen, mit Preisangebe. G.Melzer, Holtkottenweg 32, 4500 Dortmund 16

Suche für IBM Originalspiel Wonderboy. Bitte melden bei: Michael Konstanzer, Rheinstr. 7, 7817 Ihringen, 07668/1227

Kaufe Amiga-Originale (nur mit Anleitung u. Verpackung). Listen und Angebote an Wolfgang Hüber, Friedrichshofenerstr. 38, 8070 Ingolstadt

Suche Hardware

Suche ZX 81 oder ZX Spectrum. Die Geräte müssen technisch ok sein. Tel: 07043/7323

Biete Hardware

C64II + Floppy 1541-II + RAM-Erw. + 7 Org. Disks + 2 Diskboxen + Pictures-Printer. Alles 100% ok!!! VB 600,- Ingo Steinfort, Freiligrothstr. 8, 4712 Werne

Verk. A2000 m. Farbm. 1081S 50-60 Hz Auflösung Zweitlaufwerk, Monitorständer, Reismouse, Joystick 2 Originalen F-15 Strike Eagle + Ooze für 1500 DM, 05584/317 (abends)

Verk.: Amiga 500 (1 MB) + Monitor 1084 + 2 Joysticks + Mouse + Pad + Leerdisks + 3 Originale + Zeitschriften (ASM + Power Play) + Zubehör + Boxen, Tel: 08106/32825, Preis: DM 1300,-

210 MB Quantum SCSI Festplatte 1,3 MB/Sec. ungeöffnet, Garantie, wegen Doppelkaufes preisgünstig abzugeben, 1390,-, Tel: 04631/3218

Biete Soundblaster und Adlib-Karte an (300/200 SFr.) Soundblaster 3 Monate 100%, Adlib 1 Jahr 100%. Schreibt an S.Blaser, Stationsstr. 35 c, 3626, CH-Hünibach. Gebt Eure Tel.-Nr. an

Verkaufe Amiga 500 mit Speichererweiterung, Zweitlaufwerk, Star LC 200 Drucker, TV Modulator und folgenden Originalen: Railroad, Sherman MU, Sim City, Imperium und Fußballmanager. R.Kuhrmeyer, Tel: 05129/7591

Verk. A500 V 1.0 + Monitor 1084 3,5" + 5,25" 2 W, Speichererw. 1,8 MB (Int.), Bootselektor (int.), Drucker Star -N210, Zubehör (Joyst., ca. 800 Disks...)! Alle Geräte 100% ok! VB 2000 DM, Tel: 07151/32132

Super! Verkaufe Laser Disc Game mit Amiga-Interface, Disk, Dragons Lair (Spiel) - auch als CDTV zu verwenden, kompl. mit CD-Player Pioner CLD 1500 (2 Mon.) Für nur 999,- DM VB, Tel: 08634/5699

Verkaufe Atari 1040 ST, Atari S/W Monitor SM 124, Commodore 1084 S Farbmonitor, viele Originalspiele, Tel: 06151/76745, Verkauf auch einzeln

C-128 D, guter Zustand, FP 260,- DM + Porto bei Versand und absolut neuwertiger STAR LC-10 II, höchstens 3 Stunden im Betrieb + originalverp. Interface (128D) für 320,- DM. Tel: 07631/7765 ab 19 Uhr und am Wochenende.

PC/XT 20-III, 20 MB HD, 5.25 LW, IBM kompat., Monitor, MS-DOS 4.01, 50 PD-Anw. Prgs, neuwertig, 980,- DM. A.Tavaszi, Pestalozzistr. 46, 8000 München 5, 089/2604607

PC-XT 20 MB-HDD, 5 1/4" LW, SW-Monitor, Maus, Joystick, Preis VS. Clodius, Aueweg 8, 3340 Wolfenbüttel, Tel: 05331/77288

Verkaufe: Amiga 500 / Monitor (MB Erw. / 100 Disks / ASM, Power, Play und Amiga Joker Hefte / Tisch / 2 Joysticks / Competition Pro / für nur 1000 DM VHB. Ruft an unter 06258/81621 ab 17 Uhr (Alex)

Verk. A500, 1 MB, Monitor 8802, 2 Joysticks, 9 Orig. Spiele(z.B. Monkey Island), 60 Leerdisks, 3 Handbücher, Maus, für 1250 DM (VB), Tel: 07052/3574

Verk. Atari 1040 STFM 500,- DM, Farbmonitor Atari SC 1224 380,- DM, S/W Monitor Atari SM 124 180 DM, Komplettpreis + 2 Joysticks + 2 Mon.-Ständer 998,- DM. 0871/51695 ab 18.00 Uhr

Verkaufe Game-Boy mit 20 Spielen für 500 DM VHB, LYNX mit 23 Modulen für 600 DM VHB, beides für 800 DM FP. Andreas Gall, Obertal 25, 5400 Koblenz, Tel: 0261/74786. Suche Rod Stewart live (Radio)

Verkaufe Soundblasterkarte mit/ohne CMS-Erweiterung, Voxkit, Intelligent Organ, Parrot sehr günstig, 4 Monate alt. Schreibt an Alix Jeanquartier, Franckstr. 9, A-8010 Graz, 0316/689976

Systemaufgabe: C-64, C-1541, Datasette, 3 Module, Schutzhaube, sehr viel Software und Literatur. VB 550 DM. Marco Rabe, Richterstr. 49, 1000 Berlin 42, Tel: 030/7058707

Systemaufgabe: Amiga 500, 1 MB, e. LW, IHF-Mod., Philips CM 8833, sehr viel Software und Literatur. VB 1900 DM. Marco Rabe, Richterstr. 49, 1000 Berlin 42, Tel: 030/7058707

Amiga 500 (pink/schw.) 512 KB Erw., 2. Laufwerk, Action Replay 2, TV-Modul, 5 Originale für schlappe 799,99 DM nur bei 07461/6807 (Torsten)

Verk. Amstrad PC 2086/30, 1 Jahr, 1 3 1/2" Laufw. + 32 MB Festp. + erw. VGA Monitor + Spiele und Programme. Mit Gatantie, 100% in Ordnung. Tel: 06093/8551, VB: 1800 DM

Deine Freundin ist weg, Dein Hund gestorben, Dein Fernseher kaputt? Du glaubst es kann nicht schlimmer kommen? Du irrst Dich! Katrin Box Berlin, 030/3412912, 300/1200/2400 8N1

Biete Soundblaster und Adlib-Karte an (300/200 SFr.) Soundblaster 3 Monate 100%, Adlib 1 Jahr 100%. Schreibt an S.Blaser, Stationsstr. 35 c, 3626, CH-Hünibach. Gebt Eure Tel.-Nr. an

LYNX mit Netzteil und 7 Modulen (Klax, Block Out, Blue Lithtning, Chips CH., Paperboy, Shanghai und Zarlor M.) für 370,- DM. Tel: 05601/86450 ab 18.00 Uhr.

Verkaufe Atari 520 ST neuw. + Floppy SF314 + Maus + Bücher u. Zubehör + Original Ultima 5 für DM 400. Tel: 05422/41191 ab 16 Uhr

Verk.: C-64 II + 1541 - II + 3 Joysticks + 200 Disks (F-14 Tomcat u.a.) + Literatur + Diskbox für nur 550,- DM. Ralph Jarisch, Am alten Sportplatz 16, 6626 Bous. Tel: 06834/1805!

TERMINE

Die ASM-Ausgabe 4/92 erscheint **am 13. März 1992**

Anzeigenannahmeschluß für die Ausgabe 5/92 ist der **18. Februar 1992**

TERMINE

Wir bitten unsere ausländischen Kunden,

ihre Zahlungen **per Überweisung** an das Postgiroamt Frankfurt zu leisten oder mit **Euroscheck** zu begleichen!

Bankverbindung:
Empfänger: Tronic-Verlag
Institut: Postgiroamt Frankfurt
BLZ: 500 100 60
Kto.-Nr. 24435-603

Verkaufe Sega Master System Converter für Mega Drive mit dem Spiel Golden Axe Warrior. 02631/71146, Christian Friedrich, Stefan Zweig Str. 26, 5450 Neuwied 12

Atari STE: An Bastler, Ton u. Tastatur defekt, sonst 100%, neues Laufwerk eingebaut (6 Monate alt), Terät selbst 18 Monate alt, an den Meistbietenden. Ruft an: (nur Donnerstags) : 0421/656719 zw. 20 u. 21 Uhr.

C-64er mit Monitor, Laufwerk, Datasetten, Disketten und Bücher sowie Spiele für 700,- DM. Anrufen erst nach 18 Uhr. Tel: 06173/1361

STOP! Verkaufe C-64, Floppy 1541 + Delphin Dos + Literatur + Disks für 320 DM! 1 A Zustand! 09522/6504 (Tristan) ab 18 Uhr!! Topzustans! Wie neu!

Lynx + 6 Akkus + Netzteil + California Games + Chips Challange + Blue Lightning + STUN Runner für 369 DM. Mark Lorenz, Charlottenstr. 20, O-3018 Magdeburg

Amiga 2000 incl. Monitor Highscreen KP548, Autoboot HD 30 MB, 2 Laufwerke 3,5", Drucker Siemens PT20, Reichlich Literatur, Originalsoftware und Zubehör VB 3.200 DM, Tel: 0911/5075798

Verkaufe Atari Mega ST 2 + Maus + Mon. SC 1435 + diverse Software + 3 Mon. Garantie für nur 1.800 DM. Huck, Fr.-Ebert-Str. 40, O-5230 Sömmerda, Tel: 22318

A500 + 1084 + 2. LW + Del. Sound Sampler + 512 KB + Bootsel. + Maus & Pad + 50 Zeitschr. + 18 Orig. + 180 Disks. NP 2.900 DM für 1.900 DM z.verk. M.Jahr, Einloh 6, 2723 Scheessel, 042651693

Harte Ware für ST/STE: Festplatte Megafile 30: 400 DM, Monocrome-Monitor: 150 DM, externe Floppy, komplett anschlußfertig: 70 DM. Alles 100%og ok. Ruft an: 0421/656719, nur Donnerstags zw. 20 u. 21 Uhr

Verk. AT-Karte f. Amiga 2000 + 5,25 LW, Disketten, Box, Handbücher, 100% ok, VB 500, Tel: 05442/2245

Amiga 500 + Floppy 3,5 und 8 Origin. Spiele mit Farbmonitor zu verkaufen. Michael Heyking, Mittlerer Weg 44, 7180 Grailsheim, Tel: 07951/43345

A20000B, 1 MB Chip, 2x3,5, 1x5,25, PC-AT Karte, Bootselektor, Kick 1,2 und 1,3, Farbmonitor, div. Extras, org. Spiele für 1.800 DM oder ohne Monitor 1.500 DM VB, 0201/222232

Verk. A500, 1 MB RAM, RV-Modulator, 170 Originale (Railroad Tycoon, Sim City, M&M 2, Xenon 2, Secret of M.I.) ca. 60 Disks für 1200 DM. Carsten Marschall, Oberstr. 19, 6607 Fischbach, Tel: 06897/62782

Festplatte für Amiga 5000 Orig. Commodore 590 inkl. 0,5/2MB für nur 580 DM. Amiga-Software Tausch. Tel: 0561/512863, Andreas Sedat, Leipziger Str. 317, 3500 Kassel

Verkaufe Sega Master System komplett (mit 4 Spielen) für 230 DM. Außerdem ein Game Boy Spiel (Bart Simpsons Escape from Camp Deadly) für 30 DM. Susanne + Stefan Helmer, Rangaustr. 1, 8507 Oberasbach

Amiga 500 zu verkaufen mit 1 MB, Farbmonitor, 2. Laufwerk, 3 Joysticks, Maus, ca. 150 Disks, 3 Diskettenboxen, Bücher und Zeitschriften für 1350,- DM. Tel: 09092/6872

Verkaufe A500 für 500 DM. Meldet Euch bei Michael Mikac, Wasenstr. 28, 7000 Stuttgart 60. Tel: 07111/427784. Verkaufe ebenso einen Star LC-10 Drucker für 200 DM.

Verkaufe Drucker-Kopf für NEC P6/P7+, neu, für DM 495,-. Tel: 08541/8968 (nachmittags) Reinhard Gürster, Vilsfeldste. 9, 8358 Vilshofen

SEGA / S.FAMICOM / PC-ENGINE / NEO GEO Probleme beim Anschluß an Euren Monitor (z.B. Comm 1084/Pgil. 8833) oder Stereoanlage? Ich habe die entsprechenden Kabel. Sowei Scartumschalter für 4 Eingänge! Endlich kein umstöpseln mehr. Tel: 02622/83517 (Klaus)

Mega Drive Umbau auf engl. Chipsatz Sowie Umbau von 50 -> 60 Hz. Spiele und Musik laufen dann schneller. Booste Su. Famicom und PC. Engine. Habt Ihr Anschlußprobleme an den Monitor? Dann ruft an: Tel: 02622/83517 (Klaus)

Verschiedenes

"Achtung" Neu "Achtung" Neu "Achtung" Amiga-Club-Baumgarten. Gratis Info bei R.Fertl, PF 6, 1145 Wien, Austria

Amiga-Demoabo! Die neuesten Demos für nur 1 DM pro Disk. Kostenloses Info anfordern bei: Daniel Kempkes, Bömkesweg 56, 4290 Bocholt, Germany. Rückporto = 1000% Answer

Verkaufe Game Gear + Columns + Anleitung für nur 179 DM. Tel: 0771/7504 ab 21 Uhr oder schreibt an Christian Dannecker, Friedrich-Ebert-Str. 22, 7710, Donaueschingen

C-64 Power-Club! Wir bieten zwei wöchentllich PD-Disk, Disk Zeitung, Hotline usw. Daniel Zapatka, Mülheimerstr. 107, 4100 Duisburg 1! Tel: 0203/334153! Infos gegen 2 DM Rückporto oder ruft einfach an!

Das Briefspiel Thaura hat noch Mitspielplätze frei! Info: Andrea Viehl, Ettingshausen, Gartenweg 13 a, 6301 Reiskirchen.

"Achtung" Neu "Achtung" Neu "Achtung" Amiga-Club-Baumgarten. Gratis Info bei R.Fertl, PF 6, 1145 Wien, Austria

Official CPC-Scene Meeting auf der CeBit am Sonnabend, 14.03.92, um 10 und 12 Uhr am Amstrad-Stand. Alle 8-Bit-User sind aufgerufen, mal vorbeizuschauen! OmegASoft

C-64-Spielefreaks! Schicke Euch für nur 5 DM (plus 1 DM Porto) tolle Tips und Tricks zu ca. 200 Games. A.Kröckel, H.-Fucik-Str. 23, O-6840 Pössneck

Suche ständig neue Samples für Amiga und alles, was mit Musik zu tun hat (suche außerdem Coder, Freezer). Anselm M., Herzbergstr. 7, 6392 Neu-Anspach, Tel: 06081/7779, abends, legal only!!! Na, los!

"Achtung" Neu "Achtung" Neu "Achtung" Amiga-Club-Baumgarten. Gratis Info bei R.Fertl, PF 6, 1145 Wien, Austria

Deine Freundin ist weg, Dein Hund gestorben, Dein Fernseher kaputt? Du glaubst es kann nicht schlimmer kommen? Du irrst Dich! Katrin Box Berlin 030/3412912 300/1200/2400 8N1

"Achtung" Neu "Achtung" Neu "Achtung" Amiga-Club-Baumgarten. Gratis Info bei R.Fertl, PF 6, 1145 Wien, Austria

PD-Soft Club C64 sucht noch Mitglieder. 2 Club-Disk im Monat. Anschrift: Guenter Riedl, Im Winkel 4 a, 5431 Oberelbert

PD-Soft Club C64 sucht noch Mitglieder. 2 Club-Disk im Monat. Anschrift: Guenter Riedl, Im Winkel 4 a, 5431 Oberelbert

Gewerbliche Kleinanzeigen

Gewerbliche Kleinanzeigen

Computerspiele • Telespiele
Handhelds • Zubehör • Joysticks

MAGIC
COMPUTERSPIELE

Breitenfeldstr. 46 • 8540 Schwabach 7
Tel. 0911/640241 • Fax 0911/647895

Versandbestellung 24 Std.

Versand auf Rechnung
Erstlieferung per Nachnahme.
Lieferung portofrei.

Lieferung meist innerhalb
24 Stunden !!!

Sofort kostenlose Preisliste anfordern.
Bitte Computertyp angeben.

P.S. Preisgünstige Spiele gibts bei uns immer !!!

C-64 PD-Soft/5000 PRGs.
Liste + Demo gegen
DM 5,– Briefm. bei

Mikrodata,
Pestalozzistr. 46/1,
8000 München 5

LYNX

ATARI LYNX inkl. Comlynxkabel und Blue Lightning Demo			199.95
A.P.B.	NEU	1 Spieler	79.00
BLOCK OUT		1 Spieler	79.00
BLUIE LIGHTNING		1 Spieler	69.00
CALIFORNIA GAMES		1–2 Spieler	79.00
CHECKERED FLAG	NEU	1–6 Spieler	69.00
CHIPS CHALLENGE		1 Spieler	69.00
ELECTROCOP		1 Spieler	69.00
GATES OF ZENDOCON		1 Spieler	69.00
GAUNTLET		1–4 Spieler	79.00
HARD DRIVIN'	NEU	1 Spieler	79.00
ISHIDO	NEU	1 Spieler	79.00
KLAX		1 Spieler	79.00
MS. PACMAN		1 Spieler	79.00
NINJA GAIDEN	NEU	1 Spieler	79.00
PACLAND		1 Spieler	79.00
PAPERBOY		1 Spieler	79.00
RAMPAGE		1–4 Spieler	79.00
ROAD BLASTERS		1 Spieler	79.00
ROBO SQUASH		1–2 Spieler	69.00
RYGAR		1 Spieler	79.00
SCRAPYARD DOG	NEU	1 Spieler	69.00
SHANGHAI		1–2 Spieler	79.00
SLIME WORLD		1–8 Spieler	69.00
TURBO SUB	NEU	1–2 Spieler	69.00
WARBIRDS		1–4 Spieler	69.00
XENOPHOBE		1 Spieler	79.00
ZARLOR MERCENARY		1–4 Spieler	69.00

Adapter 34.95, Netzgerät 24.95 DM, Tasche ab 24.95 DM. Aktuelle Spiele auf Anfrage! Der Versand erfolgt innerhalb von 24 Stunden.

mIcro Robert
VERSANDHANDEL
KERNERSTRASSE 5
6924 NECKARBISCHOFSHEIM
Tel. 07263 / 6 45 52

PD Software aus Köln

ca. 12.000 Public-Domain Disketten für AMIGA und PC am Lager.

Bitte rufen Sie uns an!!!

Pielago Software • Olpenerstr. 438
5000 Köln 91 • Tel.: 02 21 / 8 90 31 62

GEBAUERGEBAUER**GEBAUER**

AMIGA-Erw. 2, 2 MB	298,- DM
1 MB	89,- DM
Floppy	169,- DM
Trackball	148,- DM
PC-Floppy 5.25"/3.5"	129,- DM

Spiele für AMIGA-C64-ST-PC-Lösungen

SOFTWAREVERSAND
GEBAUER
0211/309233

Die Spielburg
Große Auswahl für Amiga, Atari und IBM

6520 Worms
Friedrich-Ebert-Str. 1
Tel.: 06241/593763

ATARI ST:
Public Domain Software!

3.5" 2DD-PD-Disk ab 2,20 DM.

Katalog gratis.

Ollis PD-Versand
Goethestr. 6
6702 Bad Dürkheim

KOALA-SOFT

präsentiert ...

...CITY-DESIGNER
für AMIGA; PC
nur 25,- DM

Versand per Nachnahme
oder auf Rechnung

KOALA-SOFT, Andreas Masur
Allensteiner Str. 3
D-4460 Nordhorn
Tel.: 05921/73006 (0-24 Uhr)

!! Software ist vom Umtausch ausgeschlossen !!

Computerspiele-verleih

für AMIGA, C64, IBM, ATARI ab 2,50 DM

CRAZY GAMES
2 x in

2300 Kiel 14
Kirchenweg 10a
Tel.: 0431/736723
und
Holtenauerstr. 237
Tel.: 337363
Telefax: 335717
und in
2353 Nortorf
Große Mühlenstr. 24
Telefon: 04392/4305

Auch Verkauf: Zu super Preisen!

****

Gewerbliche Kleinanzeigen

sind **günstiger** als Sie denken !

Nutzen Sie diesen Platz für **Ihre** Werbung !

(Die Kleinanzeigenkarte für Ihren Auftrag finden Sie am Ende des Heftes)

****

JUBILÄUM!

Jetzt schon ü. 200 Lösungen für ATARI, AMIGA und PC-Spiele

Feiern Sie mit!
Gratisliste ordern!

M. Kohn
Postfach 74 01 57
4600 Dortmund

Tennisstar
(Amiga)

Werden Sie ein Tennisstar, Managersimulation, bis 10 Mitspieler mit Highscore usw. 25 + Vers.

DBZ
Schlieffenstr. 58
2900 Oldenburg

ATARI ST:
Public Domain Software!

Riesenauswahl, Minipreise.
Katalog gratis.

Ollis PD-Versand
Goethestr. 6
6702 Bad Dürkheim

Software Freunde

Wir haben die neuste Software auf ihrem Computer. Wir haben Module vom Gameboy bis zum Atari Lynx. Sie können bei uns 24 Std. bestellen.

Schnelle Lieferzeiten. Billige Preise. Jedes Spiel ab 50 DM ist 8 % billiger. Bestellwert ab 250 DM gibt es 12 %. Bestellt eine Liste **kostenlos.**

Bestellt bei:

Software Dreams
Inh. Gerhard Wenzel
Am Ruhstein 1
8641 Weissenbrunn
Tel. 09261/52939

Wir freuen uns auf eine Bestellung.

Holt Euch die neusten Games für den Amiga, ST oder LYNX. Preisliste von

SVB
M. Hildebrand
Emil-Nolde-Str. 13
4709 Bergkamen
Tel.: 02307/61532

KICK'N'RUSH
PC Bundesliga Simulation

Trainieren und managen Sie eine Mannschaft Ihrer Wahl durch die Höhen und Tiefen der Fußball-Bundesliga, des DFB- und des UEFA-Pokals.

* 1-9 Spieler
* Zweikampforientierte Simulation
* Spielanimation (VGA)!
* Taktische Spielanalyse
* Finanzmanagement, Transfermarkt, Statistik, usw.
* 1500 Spieler-Originalnamen
* Menügestützte Verwaltungsprogramme zur Datenpflege!
* komplette Maussteuerung

Original mit ausführlicher Anleitung DM 49,-, Demo DM 5,-, + VS, bei

SIM-SOFT
Klöppelweg 4
4600 Dortmund 1
Tel: 0231/1300350

Gewerbliche Kleinanzeigen

WAHNSINN

- Da haben Sie in **mühevoller** Kleinarbeit ein Spiel programmiert – und dann will es **niemand** haben!
- Weil Sie **unbekannt** sind!!!
- Am liebsten würden Sie Ihr Action- oder Sportspiel, Ihr Adventure, Ihre Simulation- oder Ihr Strategiegame **verbrennen!!!**
- Vor **Wut** stehen Sie Kopf!!!!

- So wörtlich war das zwar nicht gemeint, aber da Sie nichtumhinkamen dies zu lesen, sollten Sie auch nicht zögern, Ihr Spiel an uns zu **schicken.**
- Wir werden es in mühevoller Kleinarbeit **testen!**
- Wir machen Sie und Ihr Spiel **bekannt!!!** Egal, ob Amiga, Atari, C-64 oder PC. Plötzlich möchte jeder Ihr Spiel **haben!!!**
- Und vor **Freude** stehen Sie Kopf!!!!

Schicken Sie Ihre Disks an: ASM, Kennwort: Microwelle, Postfach 870, 3440 Eschwege.

KOSTENLOS

sind die Programme, die wir anbieten, zwar nicht. Aber dafür erhaltet Ihr

SPIELE

die Ihr jederzeit wieder hervorholen werdet, die ausnahmslos gut sind und ganz bestimmt nicht

AUS DER

Klamottenkiste kommen. Kurzum: Wir bieten Programme aus der

MICROWELLE

zum Niedrigpreis von nur

29,– DM

ATARI ST

THE SECRET CAVE – Ein Jump-and-Run der Sonderklasse.

RISK IT – Über 2000 Fragen für 1–4 Spieler.

AMIGA

SPACEBALL – 150 Level plus Editor garantieren Spielspaß.

ATARI ST

SKAT 2000 – das ideale Geschenk für alle Skatfreunde.
(mind. 1 MByte erf.)

AMIGA

FREDDY – hüpfen, bis der Joystick qualmt.

AMIGA

SPACE CAB – ein Taxi, das man sich gerne bestellt.

ATARI ST

CHEMICON – Ein falscher Tropfen ... und alles explodiert.

Bitte benutzen Sie die Bestellkarte!

FORTSETZUNG VON SEITE 135

Kein Stand ohne Adventure. Bei *EA* wurde Sherlock Holmes höchstpersönlich auf den Bildschirm gezaubert, wo er ab Juli, so man einen 386er, VGA und eine ordentliche Soundkarte besitzt, per Point-and-Click durch's viktorianische England wandert und einen verwickelten Mordfall aufklärt. **The Lost Files of Sherlock Holmes** hält sich nur lose an die über den Meisterdetektiv verfaßten Bücher. Das Programm soll Ende '92 auch für den Amiga und 1993 auf CD-ROM erscheinen.

EMPIRE

Kriegerisch ging's am Stand von *EMPIRE* zu, deren Programme voraussichtlich alle bis April für Amiga, Atari und PC erscheinen werden. **Pacific Islands** ist der Nachfolger zur Panzersimulation **Team Yankee**. In 30 Szenarien dürfen fünf Südsee-Inseln befreit werden. Das Game bestach durch echt schnelle Grafik. In dieselbe Kerbe schlägt das im zweiten Weltkrieg angesiedelte Strategiespiel **Campaign**.

Olympia wirft seine Schatten voraus mit **International Sports Challenge**. Fünf unterschiedlich aufgebaute, unterschiedlich zu steuernde Sportarten stehen auf dem Programm, inklusive dem etwas abenteuerlichen Hindernisreiten und Turmspringen.

Eye of the Storm ist in der fernen Zukunft angesiedelt, wo es nur noch Life-Fernsehen gibt und derjenige Raumschiffpilot das meiste Geld macht, der die spannendsten Bilder aufnimmt. Ob seltsame 3D-Vektor-Wale oder Angriffe außerirdischer Jäger: Hauptsache, die Einschaltquoten stimmen und damit das Bankkonto. Ein etwas seltsames Programm.

Eye of the Storm: Weltraumwale . . .

International Sports Challenge: Olympia naht.

. . . und Raumpiraten

Ein hübsch gemachtes Adventure im Stil von Dragon's Lair hat das bei *EMPIRE erscheinende kanadische Softwarehaus READYSOFT* mit **Guy Spy and the Crystals of Armageddon** für alle gängigen Homecomputer auf Lager. Die Vernichtung der Welt durch den verrückten Baron von Max und dessen mächtige Kristalle zu verhindern, ist doch eine recht löbliche Angelegenheit.

Schließlich rundeten noch zwei recht niedlich anzusehende Jump'n'Runs die Vorstellung ab: **Magic Boy** (ein tolpatschiger Zauberlehrling stolpert durch 64 Levels) und das abgedrehte **Cool Croc Twins**, in dem zwei supercoole Krokodile auf allen Formaten 10 Welten unsicher machen.

G

GAMETEK/ IMAGITEK

Das in Europa unter dem *GREMLIN*-Label laufende Fantasy-Rollenspiel **Daemonsgate I – Dorovan's Key** erwies sich als Publikumsrenner ersten Ranges (kein Wunder bei den urigen Gestalten am Stand). Das Schwertschwinger-Epos, in dem auch die NPCs wichtige und interaktive Rollen übernehmen, wird in Bälde sowohl für den PC wie den Amiga erscheinen. Der Clou bei diesem Programm ist die mitgelieferte Videocassette, auf der nicht nur eine tolle Introstory zu sehen ist, sondern auf der auch Hints und Tips für Notfälle enthalten sind (ist statt eines Hintbooks zu benutzen).

Daemon's Gate: Welten prallen aufeinander

Der Amiga-Oldie **Viking Child** nähert sich PC-mäßig nun auch endlich seiner Vollendung. Eine GameBoy-Umsetzung dieses Arcade-Klassikers ist ebenfalls geplant.

Interessanter aber dürfte **Humans** sein, in dem sich knuddelige kleine Neanderthaler ähnlich dem **Lemmings**-Prinzip einen Ausgang aus ihrem jeweiligen Level suchen müsse. Können sie zu Anfang nur Leitern bauen, so ändert sich das mit wachsender 'Technisierung'. Die Amigaversion wird ab April erhältlich sein, eine PC-Umsetzung ist in Arbeit. Auf dem GameBoy dürfen die Jungs erst ab Oktober ihr Unwesen treiben, Game Gear, MegaDrive und SuperFamicom sollen dagegen schon im Juli damit beglückt werden.

Niedlich sahen auch die für PC, Amiga und MegaDrive geplanten **Gadget Twins** aus. In dem Action-Adventure dürfen zwei Spieler die beiden fliegenden, mit Hammer, Bohrer und ähnlichen Gerätschaften ausgestatteten Knubbels auf ihrer Suche nach dem geklauten Königsdiamanten durch die 12 Levels einer bunten Spielwelt lenken. Ein Game, das Laune machen dürfte.

K

KONAMI

Auch den Computer-Software-Markt will der Unterhaltungsgigant nun erobern. Mit **Champions**, das von denselben Designern entworfen wurde wie das gleichnamige Boardgame, dürfte das ohne Probleme gelingen. Das Adventure/Rollenspiel ließ bei einem Probespiel keine Schwächen erkennen. Da es keinen linearen Storyverlauf besitzt, gibt es auch keinen vorgegebenen Lösungsweg und damit sollte das Game für viele Stunden Spielgenuß gut sein. Ein 286er mit VGA reicht aus. Außer der für April geplanten PC-Version soll **Champion** im Herbst

auch für den Amiga erscheinen. Die Turtles werden mit **Manhattan Mission** ihren Einstand auf dem PC geben, die **Simpsons** brauchen zwar etwas länger, kommen aber mit Sicherheit ebenfalls. Damit hat es sich jedoch noch lange nicht ausgeturtelt. Auf dem NES erscheint im März **Turtles III**, **Turtles IV** für das SuperFamicom folgt noch im gleichen Monat.

Für das NES sind drei weitere attraktive Titel zu erwarten, die alle komplett übersetzt und mit deutschen Screentexten versehen wurden: **Pirates**, **Nightshade** und **Startrek** sollen für heiße Action sorgen. Das in Las Vegas ebenfalls gezeigte **Kings's Quest V** wird seinen Weg über den Ozean allerdings nicht finden. Einige heiße Lizenzen warten bei *KONAMI* noch auf ihre GameBoy-Umsetzung, **Turtles 2** macht dabei im März den Auftakt.

L

LEGEND

Userfreundlich zeigte sich Bob Bates, der Chef von *LEGEND* (seit neuestem im Vertrieb bei *ACCOLADE*). Seine beiden neuen Adventures sind für normale 286er konzipiert, da, wie Bob meint, diese Maschine am weitesten verbreitet ist. Bravo! Im August dürfen sich alle angehenden Zauberer auf **Spellcasting 301** freuen, wo gerade Urlaubszeit und mithin Strand und Mädchen angesagt sind. Das Game featured die gleiche Oberfläche wie seine Vorgängerprogramme, ist jedoch mit mehr Animation und einfach megamäßiger Grafik ausgestattet und unterstützt (natürlich) alle gängigen Soundkarten.

Das trifft auch auf das zweite Legend-Game zu, das sich der Heechee-Saga von Frederick Pohl angenommen hat und ein abgedrehtes SciFi-Szenario besitzt. **Gateway** ist ab Mitte Mai erhältlich und dürfte ein echter Hit werden.

LORICIEL

Ein Plausch am Rande der Messe mit Loriciel-Chef Laurent Veill brachte recht Interessantes zu Tage. Auch diese französische Firma setzt verstärkt auf Adventures im Sierra-Stil – allerdings, man höre und staune: auf CD-ROM, das als Medium der Zukunft bezeichnet wurde. Gleich zwei dieser PC-Adventures sollen bis August fertiggestellt sein. Über Details mochte sich Monsieur Veill jedoch noch nicht auslassen. **Panza Kick Boxing 2** wird ab September für alle Formate inklusive SuperFamicom und GameBoy erhältlich sein. 19 weitere Titel sind in Vorbereitung, und selbst für Atari Lynx und Amstrad wird Futter geboten. Weiter so!

LUCASARTS

Nicht viel Neues gab es am Stand von *LUCASARTS*, der sich bei *EA* in bester Gesellschaft befand. **Indiana Jones and the Fate of Atlantis** konnte endlich in einer (fast) endgültigen Version bewundert werden. Und bewundern ist genau das richtige Wort, denn was sich da an Grafik und vor allem Sound tut, ist einfach umwerfend. Ein Sound, der sich der jeweiligen Stimmung perfekt anpaßt, wo gibt es das schon? Warten wir also auf den März, wenn dieses Wunderwerk sich in die PCs schleicht. Amiga- und CD-ROM-Versionen lassen noch bis zum Herbst auf sich warten. Außerdem wird fieberhaft an den CD-ROM-Versionen aller vorangegangenen Hits gearbeitet, sowie an **Monkey Island I** für den Mac.

Bei Indy 4 geht's heiß her.

Loom: Grafikorgie auf CD-Rom.

M

MICROPROSE

Bill Stealey ist nicht zu bremsen. Zwei neue Flugsimulatoren, die sich allerdings noch in einem sehr frühen Entwicklungsstadium befanden, wurden mit viel Getöse vorgestellt. Bereits im Juni auf PC und wenig später auf Amiga soll die Bombersimulation **B-17 Flying Fortress** ihr Debut geben. Der **F-15 Strike Eagle III** hebt ab September ab. Beide Simis bestachen durch irre Grafik, die jedoch ihren Preis hat: ohne einen mindestens 33 MHz schnellen 386er samt SuperVGA läuft leider gar nichts. Wer von Kriegsspielen immer noch nicht genug hat, kann sich ja mal mit **Taskforce: 1942** vergnügen. Das Programm stellt die langwierige Seeschlacht um die im Südpazifik gelegenen Solomoninseln nach, in dem man versuchen kann, besser als die echten Kommandanten zu sein. Für Januar '93 ist eine Zusatzdisk geplant, in der auch noch flugimäßig die Air Force mitmischen kann. Das absolut sensationellste Programm war bei *MICROPROSE* jedoch das mit viel Pomp und einem Empfang gefeierte Adventure **Darklands**. Im mittelalterlichen Deutschland angesiedelt, nimmt das Abenteuer in Nürnberg seinen Anfang. Viel Magie und Schwertgeklirr sind die Hauptingredienzien dieses Augenschmauses, in dem kein Klischee ausgelassen wird.

MINDCRAFT

Ich habe es gesehen, es kommt wirklich, im Februar soll es für den PC erhältlich sein: **The Magic Candle II**, dessen Konvertierung auf den Amiga allerdings noch recht ungewiß ist. Eine eingebaute Notizblock-Funktion rundet jetzt das detail- und umfangreiche Game ab. (**The Magic Candle III** befin-

det sich übrigens laut Aussage von *MINDCRAFT* ebenfalls kurz vor der Fertigstellung ...) Eine Mischung aus Strategie und Fantasy- Rollenspiel scheint **Siege** zu sein.

Burgen müssen verteidigt oder erobert werden, brennendes Öl erweist sich da zum Beispiel als eine recht effektive Waffe. Ein Szenario-Editor soll dem Ganzen noch mehr Pep verleihen. Ab circa Juni für den PC erhältlich. Eine Erweiterungsdisk für **Rules of Engagement** ist ebenfalls in der Mache, wird jedoch nur direkt von *MINDSCAPE USA* zu beziehen sein.

MILLENNIUM

Global Effect ist der Name eines Strategieprogramms, das bei *MILLENNIUM* (ebenfalls EA) gezeigt wurde. Eine Welt muß verwaltet und aufgebaut werden, wobei die diversen Umwelteinflüsse zu berücksichtigen sind, was sich militärisch so tut, welche Energieformen wo am sinnvollsten eingesetzt werden. Eine Zwei-Spieler-Option über Modem soll die Herausforderung noch erhöhen – allerdings nur für PCler.

N

NEW WORLD COMPUTING

Might and Magic III: Isles of Terra zog wie ein Magnet die Zuschauer auf den Stand von *NWC*, die sich mit *EA* den Stand teilten. Die fertige PC-Version konnte dort in voller Glorie bewundert werden. Amigabesitzer müssen sich nur ein bißchen, Mac-Abenteurer dagegen bis zum Herbst gedulden, bis M&M III auch auf ihren Rechnern eintrudelt. PC-Spieler sollten sich dagegen etwas beeilen bei der Lösung der M&M III-Probleme, da für sie bereits zwei weitere Programme aus der Serie in den Startlöchern warten. Die neuen M&M-Ausgaben werden jedoch in Zukunft nicht mehr numeriert, sondern sollen eigene Titel tragen (um das Erscheinungsdatum zu kaschieren?).

Ebenfalls überzeugend sah das Science-Fiction-Epos **Planet's Edge: The Point of No Return** aus, bei dem man sich aussuchen kann, ob man die Probleme der von Aliens in ein Raum-Loch gezogenen Erde als Baller- oder lieber als Adventure/Rollenspiel lösen möchte. Die PC-Version ist für März, die Amigaversion für den Herbst geplant.

O

OCEAN

Der stählerne Schutzmann ist wieder da. Weil das Programm bei den Filmproduzenten so gut ankam, soll **RoboCop 3** sogar noch vor dem Film veröffentlicht werden. (Sagt *OCEAN*.) Das mit Vektorgrafik versehene Game enthält circa 20 Levels und ist eine Mischung aus Flugi, Fahrsim und knallhartem Prügelspiel. Versionen für PC, Atari und C64 sind in Arbeit, eine Umsetzung für den CPC steht noch nicht fest. Im März wird für Amiga, PC und ST eine ebenfalls mit schneller Vektorgrafik glänzende Weltraumsimulation herauskommen, die starke Strategie- und Arcaden-Elemente enthält. Zehn Planeten sind von feindlichen Installationen zu säubern.

Asmik's Alien-Held in voller Schönheit.

ORIGIN

Lord British persönlich ließ es sich nicht nehmen, das endgültige Erscheinungsdatum von **Ultima VII** zu verkünden: Ende Februar soll das große Ereignis steigen. Die Grafik und das Gameplay des Rollenspiels sind einfach irre, besonders die Point-and-Click-Steuerung, die jegliche Texteingabe überflüssig macht, ist einfach genial. Das Programm wird voraussichtlich auch auf dem SuperFamicom erhältlich sein. Wann? Nun ja ....

Ebenfalls vorgestellt wurde **Ultima Underworld**, das nur als MS-DOS-Version erscheinen wird. Der Clou dieses von der Grafik nicht so

Wild Bill Stealey hat gut lachen ...

Sweet Dreams are made of this?

... Darklands sah phantastisch aus.

überzeugenden Dungeon-Games ist der Blickwinkel des Spielers. Je nach 'Kopfbewegung' scrollt die Umgebung nach rechts oder links, oben oder unten, statt wie üblich in eine andere Richtung 'umzuspringen'.

Beim Probespiel erwies sich dieses Feature erst einmal als ziemlich gewöhnungsbedürftig. **Martian Dreams** soll auf dem Super-Famicom erscheinen, die deutsche Version von **Wing Commander II** noch im Frühling, mit **Ultima: Runes of Virtue** wird zum gleichen Zeitpunkt der GameBoy beglückt. *ORIGIN* hat viel vor, packt's an, Leute!

P

PSYGNOSIS

Endlich sind alle Lemmingsformate auf dem Markt (keine Panik, die Macs werden in allernächster Zukunft auch versorgt sein), da läuft der Poker um die Erscheinungstermine der nächsten Games schon wieder auf Hochtouren. **Agony** konnte wieder einmal nur als Demo bewundert werden, das Release-Date ist jetzt April (Amiga only). Da wird das Warten auf dieses grafisch irre aussehende Game echt zur Qual. Tolles Multi-Layer-Parallax-Scrolling und die Farben wie, naja, wie gemalt eben. **Shadow of the Beast III** konnte ebenfalls nur zu Schluckbeschwerden führen ob soviel Qualität. Da allerdings würde es wohl Herbst werden, bis die Amiganer und MegaDrive-Besitzer erlöst würden, meinte Nik Wild, der all die guten Sachen unter Verschluß hatte. Aber er hatte noch mehr in seiner Trickkiste. **Tomatoes** ist der Titel eines Geschicklichkeitsspiels, in dem reichlich reife Tomaten mittels Ventilatoren, Brücken, Trampolinen und ähnlichem circa 100 Levels lang sicher durch gefährliche Screens gelotst werden müssen. Im Herbst ist Ernte. Ernstes darf natürlich nicht fehlen, und so hat auch *PSYGNOSIS* einen Flugsimulator auf Lager.

Von einem Flugzeugträger aus startend, darf man mit seinem aus jedem nur erdenklichen Blickwinkel zu betrachtenden Flugzeug fiktive Missionen in einer rasend schnellen Vektorwelt erledigen. Was bei einem Probeflug besonders bestach, war die unwahrscheinlich einfache Steuerung, bei der keine Tastaturschablonen aufgelegt und auswendig gelernt werden mußten. Ab Oktober, sagt Nik wenigstens, kann man sich per Amiga, PC und wahrscheinlich ST in die Lüfte erheben.

Ausgleichssport

Kid Chameleon: Action satt

Seltsame Gestalten gab's genug!

SEGA

Die wichtigste Neuvorstellung war hier wohl ein Zubehörteil für das MegaDrive: ein **CD-ROM Player**, der auch ganz normal zum Abspielen von CDs benutzt werden kann. Da er genau unter das Basisgerät paßt, nimmt er keinen Platz weg. Das ist natürlich sehr schön, die Frage ist nur: wird es dafür auch Programme geben. Stolz ist man bei Sega übrigens auch auf die Tatsache, daß eine Menge Lizenznehmer, die früher ausschließlich bei Nintendo waren, jetzt zu Sega übergeschwenkt sind. Solange dadurch mehr und gute Spiele produziert werden, soll es mir recht sein.

Neben einer tollen Boxsimulation und weiteren Sportspielen kommt *SEGA* mit einer ganzen Reihe echt guter Actiongames für das MegaDrive auf den Markt. **Kid Chameleon** bestach durch seine problemlose Steuerung, **Wonder Boy in MonsterWorld** – der Titel spricht für sich. **Alisia Dragoon** und ihr Automatic-Laser ballert sich durch eine Welt voller Geheimgänge und exotischer Gegner. Höhepunkt beim MegaDrive war jedoch ein Rollenspiel: **Warriors of the Eternal Sun**, das nicht nur von den Besuchern, sondern auch von den Sega- Mitarbeitern selbst ständig umlagert wurde.

Eye of the Beholder II: Wer schielt da wo?

SIERRA

Nach dem Mammutausstoß an neuen Programmen im letzten Jahr, geht *SIERRA* 1992 in dieser Hinsicht etwas geruhsamer an. Umsetzungen heißt hier das Zauberwort, wobei besonders der Mac in neuem Glanz erstrahlt, allerdings nur, wenn er auch mit einem Farbmonitor ausgestattet ist. CD-ROM für PC wird ebenfalls als zukunftsweisendes Medium angesehen. Drei Programme kommen in den USA bereits auf den Markt, in denen der Text durch Sprache ersetzt wird. Wie das auf dem deutschen Markt aussehen wird, steht anscheinend noch nicht fest. Sicher ist jedoch, daß in **King's Quest 6 – The Dagger of Aman Ra** König Grahams Sohn Alexander der Held des Spiels sein wird. Auch von der Detektivin Laura Bow, die inzwischen als Reporterin arbeitet, gibt es Neues.

Ein Mord bei einer Museumseinweihung läßt Lauras kriminalistischen Spürsinn zur Hochform auflaufen.

Grafisch gesehen dürfte das Game wieder ein Hit werden. Ansonsten gab es noch Fortsetzungen zu Dr.Brain und EcoQuest zu bewundern.

In der Education-Reihe machte ein Geschichts-Quiz mit dem Titel **April's Adventures in Time** hellhörig. Und dann breitete sich echte Trauer aus: Larry hat für's erste ausgelottert. Daddy Al Lowe fühlt sich ausgebrannt und wird nach einer Zweitauflage der **Laffer Utilities** erst einmal Urlaub von Larry machen.

SSI

Nach **Eye of the Beholder II** (das ab April auch eine Amiga-Version hat) bekommt nun auch Buck Rogers mit **Matrix Cubed** einen noch schwierigeren, noch umfangreicheren Nachfolger. Wissenschaftler gilt es zu retten, die eine Matrix zur Vernichtung der bösen Invasoren erstellen müssen. PC- und Amigaversionen in Kürze. Im April (PC) respektive September (Amiga) wird eine weitere Serie mit Zuwachs beglückt: **Treasures of the Savage Frontier** konnte allerdings noch nicht begutachtet werden. **Tales of Magic: Prophesy of the Shadow** dagegen ist eine neue Reihe und sah recht vielversprechend aus. Die PC- und Amigaversionen sollen etwa zeitgleich im April erscheinen.

U

U.S. GOLD

Voll auf der Konsolenschiene fuhr man bei dem britischen Softwarehaus mit dem amerikanischen Namen. Besonders stolz war man bei *U.S. GOLD* darauf, die offizielle Lizenz für die olympischen Sommerspiele bekommen zu haben.

Olympic Gold – Barcelona 1992 enthält 7 Disziplinen, deren Grafik gefilmte Bewegungsabläufe zugrunde liegen. Bis zu vier 'Mitsportler' können um olympische Ehren kämpfen. Das im Juni erscheinende Programm ist für MasterSystem, GameGear und MegaDrive geplant.

Auch für Amiga und PC sind etliche neue Arcade-Adventures geplant, der Schwerpunkt scheint jedoch momentan bei den Konsolen zu liegen.

Massenweise Supergames: Die WCES war ein Erfolg.

Alles in allem hat sich die WCES als eine sehr interessante und vor allen Dingen auch gut besuchte Messe erwiesen. Daß sich auf dem Software-Sektor eine ganze Menge tut, hat man ja immer geahnt, nach dem Rundgang durch die Hallen ist man sich dessen sicher. Freuen wir uns also auf die Sommer-CES (und sehen dann mal nach, wieviele der Release-Dates tatsächlich eingehalten wurden!). ■

Antje Hink

ASM goes BTX

AUCH DIE FREUNDIN KANN BTX!

Lange hat es ja gedauert, aber nun ist endlich der Amiga an der Reihe. Und das gleich auf zwei Seiten, womit aber nicht gesagt werden soll, daß Benutzer anderer Rechner zu kurz kommen. An dieser Stelle möchte ich übrigens dazu aufrufen, Eure Meinung, Verbesserungsvorschläge, Kritikpunkte oder Lob zu dieser Artikelserie kund zu tun. Vor allem erwarte ich Zuschriften von BTX-Computer-Clubs, die ich dann im Rahmen dieser Reihe vorstellen möchte. Den Anfang macht heute der AMIGA-CLUB IM BTX. Zuvor aber steht ein neuer BTX-Dekoder für den Amiga auf dem Prüfstand. Unsere Adresse: ASM, Kennwort: BTX, Postfach 870, 3440 Eschwege. Oder: BTX 0565130016-0001.

Euer Klaus.

Ein Blick ins Demo des Dekoders zeigt Btx pur!

Die Firma MSPI aus Haar bei München bietet seit kurzem das Programm AMIGA BTX an. Für 69 DM (bei Nutzung eines Postmodems kommen noch einmal 29 DM für das passende Verbindungskabel hinzu, das auch dort bestellt werden kann) bietet das Teil eine ganze Menge. Jedoch beinhaltet die Anleitung einen ziemlichen Schnitzer. Zitat:

Der CEPT-Standard verlangt, daß auf einer Btx-Seite in jeder Bildschirmzeile 32 beliebige Farben aus einer Palette von 4096 möglichen Farben dargestellt werden können. Auch das wäre zwar auf dem Amiga möglich, allerdings nur im Interlace-Modus. Weil in dieser Betriebsart die Bildschirmdarstellung ohne besondere Hardwareunterstützung unvermeidlicherweise flimmert, haben wir aus Gründen des Benutzerkomforts auf diesen Modus verzichtet. Amiga-Btx kann daher nur maximal 16 azs 4096 Farben je Bildschirmzeile gleichzeitig anzeigen. Die Unterschiede in der Bildschirmdarstellung werden Sie aber in Praxis so gut wie nie bemerken.“

Mal abgesehen davon unterstützt das Programms Modems und Akustikkoppler (die wir wegen ihrer Störanfälligkeit nicht in unsere Betrachtungen einbeziehen). Entsprechende Anschlußkabel bekommt man in jedem guten Computerladen.

Ganze BTX-Seiten können gespeichert und später „offline“ wieder aufgerufen werden, ebenso kann der reine Textinhalt von BTX-Seiten auf Diskette oder Festplatte gesaved werden. Ausdrucken von BTX-Seiten im Text- oder Grafik-Modus ist ebenso möglich wie das Absenden von vorbereiteten Textdateien an die BTX-Zentrale und der Empfang von Telesoftware. Bestimmte Tasten erlauben die Automatisierung einiger BTX-Bedienungsvorgänge, und Mausunterstützung innerhalb von BTX ist ebenfalls kein Problem.

Ein Demo informiert überdies über bestimmte Angebote innerhalb von BTX. Ein ausführliches Handbuch, das vor allem bei der Voreinstellung bei Benutzung anderer als posteigener Modems zu Rate gezogen werden sollte, rundet das Angebot ab (wer ein DBT-03 sein Eigen nennt oder das neue Postmodem besitzt, kann ohne Voreinstellung sofort loslegen).

Das Programm ist übrigens auf allen Amiga-Typen lauffähig und unterstützt Kickstart 1.2, 1.3 und 2.0, so daß man eigentlich keine Probleme haben dürfte.

Ein Club ohne „Chefs"

Fast zweieinhalb Jahre hat der AMIGA CLUB IM BTX bereits auf dem Buckel – von Abnutzungserscheinungen keine Spur. Annähernd 500 Clubmitglieder und Gästeabruf, der in die Tausende geht, sind der Beweis dafür, daß Jürgen Gellischs Idee Früchte trägt.

Dies ist nur ein Teil des umfangreichen Angebots im Amiga Club im BTX.

Wenn sonntags zwischen 20–22 Uhr „Online-Time" ist, wimmelt es nur so von Computerfreaks.

Der Betreiber des ersten bundesweiten BTX-Amiga-Clubs, selbst Vater zweier Kinder, die einen Amiga ihr Eigen nennen, wollte ursprünglich einen Automarkt ins System setzen. Dies erwies sich als Flop. Als nächste folgte der Amiga-Treff, doch um die Verbindung zwischen Nutzer und Anbieter herzustellen, wurde im September 1989 der Club ins Leben gerufen.

Man muß übrigens kein Clubmitglied sein, um das Angebot auf den BTX-Seiten ab ★ 4136192 # in Anspruch zu nehmen – und auch Besitzer anderer Rechner sind herzlich willkommen. So wurde mittlerweile auch ein eigenes PC-Forum installiert, und auch C-64-Freunde sind herzlich willkommen.

Die Foren sind das Herzstück des Clubs, denn hier geht es vor allem sonntags zur Sache. Zwischen 20 und 22 Uhr kann „online" über Themen rund um den Amiga diskutiert werden, aber auch unter der Woche warten viele Fragen und Antworten auf einen. Diskussionen über neue Spiele sind genauso angesagt wie Problemstellungen und -lösungen, An- und Verkaufsangebote privater Art und natürlich der allgemeine Talk.

Clubmitglieder können ihre Mitteilungen natürlich preisgünstiger absenden als Gäste, doch ist dies für alle erschwinglich. Ferner können Mitglieder Geräte, Tools und Games zu verbilligten Preisen einkaufen, auch PD-Software ist dabei enthalten. Telesoftware wird natürlich ebenso angeboten wie Bretter, in denen man ständig interessante News rund um die „Freundin" findet.

Jürgen Gellisch ist Idealist – seine Seiten speist er selbst im System ein und verbringt sehr viel Freizeit vor dem Schirm. Bei der Einspielung der Texte ins System wird der Amiga eingesetzt, in der Hauptsache arbeitet der 47jährige mit einer Loewe-Opta-Editierstation.

Das, was den AMIGA CLUB IM BTX besonders auszeichnet, ist, daß man aufgrund seiner Rechnerkonstellation nicht benachteiligt wird. Mit ein Grund hierfür mag natürlich auch die gewaltige Altersspanne sein: Vom Kindesalter bis Ende 50 ist alles vertreten. Wer also mal wissen will, was im Amiga noch so alles drin steckt, sollte mal die Forum-Seiten lesen – das ist übrigens kostenlos und somit auch von öffentlichen BTX-Geräten möglich oder mit Gastzugang.

Übrigens: Eine Satzung oder einen Vorstand gibt es in diesem Club nicht – und man hat bei den geringen Clubgebühren auch die freie Wahl, ob man diese monatlich oder gleich für ein ganzes Jahr entrichtet. Wer nicht mehr will, zahlt einfach nicht mehr. Aber das dürften sehr wenige sein, zumal regelmäßige Treffen auf dem Programm stehen, bei denen die sonst im BTX vorherrschenden Anonymität (man tickert hier wie dort unter Pseudonym, kurz: Pseudo) gebrochen wird – zum Vorteil des Clubs und seiner Freunde. ■

Klaus Trafford

Zum Schluß ein wichtiger Hinweis für alle, die noch kein BTX haben, dieses aber demnächst anmelden wollen:

Seit 1. Januar gibt es das DBT-03 in der gewohnten Form nicht mehr. Bislang war es ja so, daß man für acht DM monatlich btx'en und hierzu das posteigene Modem bestellen konnte.

Nunmehr hat die Telekom die BTX-Nutzungsgebühren beibehalten, das neue Postmodem kostet aber zusätzliche acht Mark je Monat. Ferner ist geplant, in den nächsten Jahren bundesweit die Möglichkeit zu schaffen, mit 1200/1200 und 2400/2400 Baud zu tickern.

Dies geht ja bislang nur in bestimmten Gegenden oder eben zum Ferntarif. Insofern sollte man überlegen, ob die Anschaffung eines eigenen Modems nicht günstiger ist, zumal die Datenübertragung damit schneller geht.

Wer genau wissen will, wieviel Baud in seiner Heimatstadt rüberkommen, sollte die 19300 (1200 Baud) oder 19304 (2400 Baud) wählen. Für alle übrigen gilt die 190 bzw. 01910 (das posteigene Modem wählt selbsttätig an). ■

Frankfurt/M., Messegelände
Halle 5 u. Kongreßhalle

ima

13. Internationale Fachmesse Unterhaltungs- und Warenautomaten
13. International amusement and vending machines trade fair
13. Salon international des jeux et distributeurs automatiques
13. Salone internazionale degli automatici da divertimento e distributori automatici

22.-25. Januar 1992

DÜSTERE WOLKEN

Die IMA ist immer eine Reise wert! Europas größte Fachmesse für Unterhaltungs- und Warenautomaten im Herzen Frankfurts war auch in diesem Jahr wieder der Trendsetter für die gesamte Branche. Vom 22. bis 25. Januar zeigten 240 Aussteller aus 20 Ländern neueste Entwicklungen für '92 – eine neue Rekordbeteiligung. ASM war natürlich dabei und berichtet, ob es neben neuen Zählwerken für Fünf-Mark-Stücke und vollautomatischen Pommesautomaten auch gute Spiele zu sehen gab.

Den Pommesautomaten gibt es übrigens wirklich: Geruchsneutral fritiert und per Knopfdruck mit Majo oder Ketchup serviert, bietet die Firma **Iberport** dieses Wunderwerk moderner Fast-Food-Technik an. Ob ein neues Konzept wie dieses die Branche aus der Krise bringen wird? Zwar hat sie im letzten Jahr noch ein leichtes Umsatzplus erwirtschaftet, doch ist das Murren groß, wenn es um die neuen steuerlichen Belastungen geht. Denn neben den bereits eingeführten Staffelsätzen für TV-Spiele, die sich nach deren spielerischen Inhalten bemessen, muß die Branche in diesem Jahr wahrscheinlich einen Mehrwertsteuersatz von 37,5% auf Geldspielautomaten verkraften! **Paul Gauselmann,** Chef des Automatenverbandes und ungekrönter König dieses Gewerbes, sieht dabei düstere Wolken gerade für die kleineren Unternehmen am Horizont aufziehen. Am **Gauselmann-Stand** selbst war freilich Panik nicht zu verspüren. Im Gegenteil: Aufwendig wie selten wurden neue Geldspieler, Riesenbildschirme mit drahtlose Joysticks und neue Punktespiele wie der Mensch-ärgere-dich-nicht-Automat vorgstellt. Zum Rahmenprogramm gehörten Dingsda-Moderator **Fritz Egner** im eigenen Fernsehstudio, Pantomimen-Künstler sowie ein paar Body-Painting-Aktionen auf nackter Frauenhaut – kaum zu glauben, wie toll ein gemalter Automat aussehen kann....

STEEL-TALONS von Atari

Fantasy-Spaß: MAGIC CRYSTALS

Das eiskalte Händchen der Addams-Family.

Body-Painting ...

Auf einen Blick: Alle Neuheiten am NOVA-Stand.

Flipper & Billard im Trend

Unter diesem Action-Motto schien auch **Bally Wulff** angetreten zu sein, denn gleich mehrere Heroen der Billardszene wurden nahezu den ganzen Tag eingesetzt, um die Güte der Tische mit eindrucksvollen Stößen zu demonstrieren. Kein Wunder: Bally Wulff will weg von der „Monokultur" der Geldspieler und eröffnet sich neue Marktchancen mit der Herstellung und dem Vertrieb vom Billardtischen. Demnächst will Bally Wulff sogar die Profis mit Tischen der absoluten Spitzenklasse bedienen. Als weiteres Standbein dient der Exklusivvertrag mit dem Flipper- Hersteller **Data East.** Gleich zwei neue Flipper wurden aus diesem Grund gleich mehrfach herangekarrt: **Batman** und **Star Trek.** Beide Flipper bieten das neue, große LED-Dis-

3D: STARBLADE von NAMCO

Action: B. Rap Boys

AM HORIZONT?

Fahrspaß von SEGA mit 32-Bit: F1 EXHAUST NOTE

play für grafische Animationen und neuartige Spieleinlagen. Der Star-Trek-Flipper bietet im übrigen mehr Spielfeatures als sein Kollege mit der aufgesetzten Bat-

Ballerei per Bildplatte von ATARI.

Höhle (Bsp.: Angriff der Zylonen auf dem LED), ist jedoch nicht ganz so schnell. Die Besonderheit: Den Sound gibt's per Kopfhörer im Design der Spock-Ohren!

32-Bit als neuer Standard

Flipper hatte jedoch nicht nur Bally Wulff, sondern im besonderen Maße natürlich der größte Importeur für Flipper und TV-Spiele, die **NOVA,** zu bieten. Die Hamburger besitzen einen Exklusiv-Vertrag mit **Williams,** dem mächtigsten Flipper-Hersteller der Welt, und ließen diesen auf der IMA hochleben: **Terminator 2** wurde zum besten Flipper des Jahres gewählt. Zwei Nachfolger stehen allerdings schon bereit: **Hurricane** und die Addams **Family,** eine liebenswerte Adaption der Monsterfamilie mit vielen Gags. Die neuen Videospiele auf dem NOVA-Stand bewiesen, daß den 32-Bit-Spielen die Zukunft gehört. So beschwört **SEGA** sein **System 32** mit dem Fahrsimulator **F1 Exhaust Note.** In Kürze werden das Helikopterspiel **Air Rescue** und das Actiongame **Arabian Fight** folgen. Auch **SNKs** Neo Geo ist noch nicht tot: **Thrash Rally** heißt das neue Rennspiel.

ASTERIX pur bei KONAMI

Gleichfalls im „Rennen", und dazu noch digitalisiert: **Grand Prix Star** von Jaleco. Besonderen Erfolg verspricht man sich bei der NOVA von den beiden **Kaneko**-Spielen **B. Rap Boys** (Skateboard-Kampf mit Affen) und den **Magic Crystals** (klassische Fantasy-Action). Sportlich geht es in diesem Jahr übrigens nur bei der American-Football-Simulation **Super High Impact** zu. Die Branche hat '92 noch ein weiteres Feld entdeckt: Die Vektorgrafik-Spiele. So gibt es von **Atari** den als „innovativstes Spiel" ausgezeichneten Helikoptersimulator **Steel Talons,** von **Jaleco** die *Battletech*-Variante **B.O.T.S.S.** und dazu noch **Starblade,** quasi **Namcos** Version der Action-Strategie-Ballerei *Starglider.*

Weniger kriegerisch ging es im übrigen auf dem **Konami**-Stand zu, auf dem ausschließlich und erstmals **Asterix** gezeigt wurde, das wir exklusiv in der letzten ASM testen konnten. **Peter v. Schlippe,** Chef im Automatenbereich, zeigte sich außerordentlich zufrieden mit dem Kundenzuspruch. Wer allerdings auf die neue *Nemesis*-Fortsetzung wartete, wurde enttäuscht: **Xexex** wird wohl in Japan bleiben – Asterix dafür in Europa. Und warum dies? Das wird wohl erst die JAMMA-Messe in Tokio im August zeigen!

Michael Suck

Spocks Ohren als Kopfhörer des Flippers!

Rechtzeitig zum Jubiläum: DATA EAST präsentiert den STAR-TREK Flipper mit viel Sprachausgabe aus der Serie.

BOMICO-GEWINN-SPIEL

GOLDRAUSCH DM 14.000,–

TOP TEN BOMICO

Platz	Titel	Genre	Systeme
1	Starbyte Super Soccer	Simulation	Amiga, Atari ST, PC 3,5/5,25, C-64
2	Vroom	Sport	Amiga, Atari ST
3	Steigenberger Hotelmanager	Simulation	Amiga, PC 3,5/5,25, C-64
4	Gobliiins	Strategie	Amiga, Atari ST, PC 3,5/5,25
5	Red Baron	Simulation	Amiga, PC 3,5/5,25
6	Black Gold	Simulation	Amiga, Atari ST, PC 3,5/5,25, C-64
7	Heimdall	Adventure	PC 3,5/5,25, Amiga
8	Advantage Tennis	Sport	PC 3,5/5,25, Amiga
9	Hudson Hawk	Action	Amiga, Atari ST, C-64
10	Manchester United Europe	Sport	Amiga, Atari ST

SO GEHT'S:

- **Tippe die Plätze 1–3 der Bomico-Hitliste vom nächsten Monat**

Unter den richtigen Einsendern verlosen wir 7 x DM 100,– und 14 x DM 50,– Monat für Monat in den nächsten Ausgaben

Wer beim ASM-BOMICO-TIPPSPIEL mitmachen möchte, der schickt eine Postkarte (Kennwort: „Goldrausch") an die ASM, Tronic-Verlag, Postfach 870, 3440 Eschwege.

(Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von Bomico Software und ASM können nicht teilnehmen!)

Gesammelte Werke ASM 3/92

Hit Titel	Ausg.	S.	Rubrik
4D Sports Boxing (Amiga)	02/92	108	Konv.
Ace of Aces (SM)	01/92	134	Action
Advantage Tennis	02/92	57	Sport
Alien Storm (Amiga)	01/92	112	Konv.
Alien Storm (SM)	02/92	129	Action
Altered Space (GB)	01/92	140	Action
Amnios	01/92	17	Action
* Apydia	01/92	30	Action
Arcus Odyssey (MD)	02/92	120	Action
Awesome Golf (Lynx)	02/92	121	Sport
Baby Jo	01/92	76	Action
Barbarian II	02/92	46	Action
Battle Command (C64)	02/92	111	Konv.
Bill Elliots N. Challenge	01/92	56	Sport
* Black Gold	01/92	42	Strategie
Blade Warrior (Amiga)	01/92	110	Konv.
Bloodwych (PC)	02/92	107	Konv.
* Booly (PC)	02/92	107	Konv.
Boston Bomb Club	02/92	39	Strategie
Bugbomber	01/92	28	Action
Bugs Bunny Crazy Castle (GB)	01/92	146	Action
Builderland (Amiga)	01/92	116	Konv.
Centerbase	01/92	68	Strategie
Champion Driver	01/92	46	Sport
Championship Run	01/92	40	Sport
Che - Guerilla in Bolivia	02/92	13	Strategie
Chips Challenge (PC)	01/92	118	Konv.
Cisco Heat	01/92	43	Action
Civilisation	01/92	35	Preview
* Conquestador	01/92	69	Strategie
Cruise for a Corpse (Atari ST)	02/92	105	Konv.
Crystal Quest (GB)	01/92	142	Action
Dark Castle (MD)	01/92	134	Action
Das Erbe	02/92	48	Preview
Days Of Thunder (GB)	02/92	134	Action
Deathbringer	02/92	36	Action
Decap Attack (MD)	01/92	126	Action
Devil Crash (MD)	01/92	136	Action
Double Dragon III	02/92	49	Action
Dragon Crystal (SM)	02/92	122	Adventure
Dragon Fighter	02/92	34	Action
* Duck Tales (NES)	02/92	116	Action
Earl Weaver Baseball II	02/92	32	Sport
El Viento (MD)	01/92	126	Action
Exile (C64)	02/92	111	Konv.
Exodus 3010	02/92	50	Strategie
* Eye Of The Beholder II	02/92	8	Adventure
F22 Interceptor (MD)	02/92	123	Action
FaceOff Ice Hockey	02/92	62	Strategie
Fatal Rewind (MD)	01/92	136	Action
Fighter Command	02/92	17	Strategie
Final Blow	01/92	32	Sport
* Final F. Adventure (GB)	02/92	131	Adventure
* Final F. Legend (GB)	02/92	132	Adventure
Final Fight (Atari ST)	01/92	120	Konv.
Final Fight (C64)	02/92	106	Konv.
First Samurai	01/92	33	Action
Fish	02/92	66	Oldie
Football Director II	01/92	58	Strategie
Fort Apache	02/92	44	Strategie
Frenetic (Atari ST)	01/92	112	Konv.
Fuzzball	02/92	46	Action
Ghost Battle (Atari ST)	01/92	112	Konv.
Gobliins	01/92	70	Preview
* Gods (PC)	02/92	112	Konv.
Gomola (MD)	02/92	116	Action
Great Courts II (PC)	01/92	114	Konv.
Guardians	02/92	42	Action
Hal Wrestling (GB)	02/92	133	Sport
* Hard Nova (Amiga)	02/92	107	Konv.
Hard Nova (Atari ST)	01/92	109	Konv.
Heart of China (Amiga)	01/92	108	Konv.
* Heimdall	02/92	10	Adventure
Home Alone (GB)	01/92	144	Action
Hunter (Atari ST)	01/92	118	Konv.
* J.W. Whirlwind Snooker (Amiga)	02/92	110	Konv.
Jerry Boy (SF)	01/92	131	Action
Kabuki (MD)	02/92	130	Action
Kaiser	02/92	159	Strategie
Knights Of The Sky (Amiga)	02/92	108	Konv.
Last Battle (Amiga)	01/92	110	Konv.
Last Ninja 3 (Amiga)	01/92	109	Konv.
Legend of Darkmoon	01/92	10	Preview
* Lemmings (Archimedes)	02/92	108	Konv.
Lethal Excess	01/92	47	Action
Lone Wolf	01/92	106	Flop
* Loopz (NES)	02/92	127	Strategie
* Lotus II	02/92	110	Konv.
* Lotus Turbo Challenge II	01/92	14	Action
Mac Arthurs War	01/92	44	Strategie
Magic Pockets (Atari ST)	01/92	120	Konv.
Manager	02/92	104	Flop
Master Of Weapon (MD)	02/92	117	Action
Medieval Warlords	01/92	72	Strategie
Mega Traveller II	02/92	63	Adventure
Mercs (MD)	01/92	136	Action
Microprose Golf (Amiga)	02/92	112	Konv.
Midwinter II (Amiga)	01/92	114	Konv.
Mig29 M (Atari ST)	01/92	108	Konv.
Mig29 M (PC)	01/92	114	Konv.
Mike Ditka P. Football (MD)	02/92	118	Sport
Monkey Island II	01/92	36	Preview
* Monkey Island II	02/92	6	Adventure
Moonfall	02/92	36	Action
Moonfall (C64)	02/92	105	Konv.
Multi Player Soccer Manager	01/92	58	Strategie
Neutopia II (EN)	02/92	126	Adventure
Nova 9	01/92	68	Action
* Oh No! More Lemmings	02/92	54	Strategie
Oids	01/92	74	Oldie
Out Run Europa	01/92	46	Action
Out Run Europa (C64)	02/92	112	Konv.
Pegasus	01/92	40	Action
Personal Organizer	02/92	136	Tool
Pitfighter	01/92	31	Sport
* Populous II	02/92	15	Strategie
Power Blade (NES)	02/92	124	Action
Puzzle Boy II (GB)	01/92	144	Strategie
Puzzle Road (GB)	01/92	142	Strategie
* Quack Shot (MD)	01/92	128	Action
Quadrel (PC)	02/92	110	Konv.
RType II (Atari ST)	01/92	110	Konv.
* Robocod	01/92	57	Action
Robocop II	02/92	134	Action
Robotron 2084 (Lynx)	02/92	119	Action
Robozone	02/92	62	Action
Rodland (Atari ST)	01/92	116	Konv.
Rugby - The World Cup	02/92	34	Sport
S. Space Invaders (Atari ST)	02/92	106	Konv.
Scrapyard Dog (Lynx)	02/92	119	Action
Sega Chess (MD)	02/92	118	Strategie
Shadow Of The Beast (MD)	02/92	128	Action
Simpsons (NES)	01/92	138	Action
Sliding Skill	02/92	44	Strategie
Smash TV	02/92	32	Action
* Sonic The Hedgehog (SM)	02/92	127	Action
Space 1889	02/92	14	Adventure
* Speedball II (MD)	02/92	127	Action
* Spellcasting 201	01/92	76	Adventure
SpiderMan (SM)	02/92	129	Action
Spot	01/92	72	Strategie
* Starbyte Super Soccer	01/92	62	Strategie
Starflight (MD)	02/92	128	Action
* Steigenberger Hotelmanager	02/92	38	Strategie
Stratego (Atari ST)	02/92	106	Konv.
Strider (SM)	02/92	128	Action
* Super Ghouls'n Ghosts (SF)	01/92	125	Action
* Super Mario Bros. 3 (NES)	01/92	124	Action
Super Space Invaders	01/92	44	Action
Suspicious Cargo	02/92	13	Adventure
* The Adventures of W. Beamish	02/92	56	Adventure
* The Games: Winter Challenge	01/92	71	Sport
The Killing Cloud (PC)	01/92	109	Konv.
The Oath	01/92	32	Action
Thunder Burner	02/92	16	Action
Thunderhawk (Atari ST)	01/92	120	Konv.
Thunderjaws (Atari ST)	01/92	116	Konv.
Tie Break (CDTV)	01/92	118	Konv.
Titanic Blinky	01/92	56	Action
* Toe Jam & Earl (MD)	01/92	130	Action
Top Gun - 2nd Mission (NES)	02/92	124	Action
Trexwarrior	01/92	34	Action
Trouble Shooter (MD)	02/92	121	Action
Turbo Charge	02/92	43	Action
Turrican (MD)	01/92	134	Action
Turtles II (NES)	02/92	120	Action
TV Sports Boxing	01/92	38	Sport
* Ultima VII: The Black Gate	01/92	6	Adventure
Underworld	01/92	38	Preview
Vengeance Of Excalibur	01/92	70	Adventure
Videokid	01/92	16	Preview
Wild Wheels	01/92	41	Action
Wild Wheels (PC)	02/92	111	Konv.
Wonderboy V (MD)	02/92	115	Action
Woody Pop (GG)	02/92	122	Action
Wrestlemania (NES)	02/92	117	Sport
Xenon II (SM)	02/92	129	Action

Legende:
Konv. = Konvertierung
MG = Mega Drive
SM = Sega Master System
SF = Super Famicon
GB = Game Boy
AL = Atari Lynx
GG = Game Gear
EN = PC Engine

And The Winner is . . .

Einer ? Dutzende ! 45 um genau zu sein. 45 Jubelschreie werden gleich durch die Republik hallen, die Begeisterung wird keine Grenzen kennen. Aber lange Rede, gar kein Sinn – hier sind die Gewinner:

Software 2000 Wettbewerb:

1. Preis: Paskal Bahlke, Beim Fahrenland 10, 2 Hamburg 72

2. Preis: Michael Reifer, Schöffelgasse 12-14/1/5, 1180 Wien

3.- 10. Preis: Christoph Nowara, Hauptstr. 10, 6555 Badenheim

Edgar Schallat, Friedrich Ebert Str. 31, 2000 Wedel/ Holst.

Volker Lüdecke, Bohrfeld 18 3338 Schöningen

Bernd Frenzel, Buddenbergstr. 65 4741 Selm

Martin Ulberich, Hauptstr. 96, 8100 Ga.-Pa.

Holger Fleming, Frankenheimer Weg 18, O-7066 Leipzig

Andreas Ganster, Andreasstr. 27, 6680 Neunkirchen

Martin Schreiber, Oberdorfstr.2, 7201 Kolbingen

11. - 20. Preis: Michael Schenk, Greiner Weg 20, 3500 Kassel

Torsten Mingers, Im Vogelsang 10a, 5110 Alsdorf

Frank Hollax, Hoffmannstr. 25, 7983 Wilhelmsdorf

Carsten Scholz, Homannstr. 16, 2300 Kiel 1

Tobias Kulinna, Völklingerstr. 24, 6700 Ludwigshafen

Oliver Pietsch, Leipziger Str. 46, 4650 Gelsenkirchen

Denny Lichtblau, Eulenweg 28, 7800 Freiburg

T. Späth, Am Ritzeberg 6, 2857 Langen

Nadine Tümpner, Vogtlandblick 38, O-9700 Auerbach

Sebastian Schyma, Fronhofweg 56, 5040 Brühl

Kingsoft-Wettbewerb

1. Preis: Torsten Schütz, Rosenberg 6, 6624 Großrosseln 1

2. Preis: Marcel Smasal, Grafmattweg 1, 7513 Stutensee 4

3. Preis: Alex Fredebeul, Höhenweg 8, 5060 Bergisch-Gladbach 2

4. - 15. Preis: Marc Jentsch, Amrastr. 101, O-5900 Eisenach

Horst Fabig, Koloniestr. 36, 1000 Berlin 65

Michael Bernd, Goethestr.28 6654 Kirkel 2

Michael Rheinfels, Dachsstr.9, 4220 Dinslaken

Thorsten Fritzel, Karlstr. 30, 6350 Bad Nauheim

Dragan Mitrusevic, Klemens Horn Str.28, 5650 Solingen 1

Rudolf Hubner, Ringstr. 38, 8712 Volkach

Jutta Webb, Wilhelm Leuschner Str. 14, 6520 Worms

Thorsten Gehm, Heidestr. 19, 5419 Dierdorf-Wienau

Sharon Lundgren, Jevensteder Teich 13, 2375 Jevenstedt

Kai Uwe Knüttel, Wilhelm Leuschner Str.14, 6520 Worms

Vasco Lohrenscheit, Stahlwerkstr. 112, 2913 Augustfehn 2

Soft & Sound-Wettbewerb

1. Preis: Ralf Derdolski, Konrad Adenauer Ring 57, 4060 Viersen 1

2. Preis: Kalle Amft, Mulanskystr. 8, 6000 Frankfurt 9

3.Preis: Robert Mundig, Grüner Weg 2, 8260 Mühldorf

4.-10.Preis: Algun Alkan, Parkstr. 109a, 5870 Hemor

Daniel Geweke, In der Sülke 276, 3065 Nienstädt 4

Thomas Wiencek, Himbgelstr. 4, 8130 Starnberg

Philip Wettengel, Lindenstr. 11, 7258 Heimsheim

Jens Köpke, Salzbergenerstr. 93, 4440 Rheine 1

Frank Schöne, Reinhartstr. 2, 6350 Bad Nauheim

Julian Goletzka, Herrnmühle, 6315 Mücke 1

★ ★ ★ ★ ★

ASM

Inserentenverzeichnis

O-2500 Rostock
2000 Hamburg
1000 Berlin
3000 Hannover
4000 Düsseldorf
Eschwege
O-7010 Leipzig
5000 Köln
O-5020 Erfurt
O-8010 Dresden
6000 Frankfurt
7000 Stuttgart
8000 München

General-karte

1000
Playsoft-Studio Schlichting, Computersoftware + Versand GmbH, Katzbachstr. 8, 1000 Berlin 61, Tel.: (0 30) 7 86 10 96.
Powersoft, Schwedenstr. 18 C, 1000 Berlin 65, Tel.: (0 30) 4 92 20 56.

2000
Bienengräber, Ottensener Straße 126, 2000 Hamburg 54, Tel.: (0 40) 5 40 12 17.
COSI, Postfach 1123, 2060 Bad Oldesloe, Tel.: 0 45 31 / 8 78 21
Fingerhuth, Computersoftware & Zubehör, Wansbeker Chaussee 40, 2000 Hamburg 76, Tel.: (0 40) 2 50 57 59.
Flashpoint, Hamburgerstr. 68, 2360 Bad Segeberg, Tel.: (0 45 51) 40 97.
Hudson Soft, Ferdinandstr. 2, 2000 Hamburg 100, Tel.: (0 40) 33 99 26.
Konsole Mio, Charly Kulessa, Weissenseer Weg 1, 2057 Reinbek, Tel.: (0 40) 7 22 88 49
Software 2000, Lübecker Straße 10, 2320 Plön/Holstein, Tel.: (0 45 22) 13 79
Time Warp Software GmbH, Zoppotter Str. 4, 2850 Bremerhaven, Tel.: (04 71) 5 30 46.
Virgin Games GmbH, Neuer Pferdemarkt 1, Postfach 305 568, 2000 Hamburg 36, Tel.: (0 40) 43 16 60 - 0

3000
Astro-Versand, Postfach 1330, 3502 Vellmar, Tel.: (05 61) 88 01 11.
Computerpartner T+S GmbH, Waldstraße 25, 3388 Bad Harzburg, Tel.: (0 53 22) 5 40 57.
CWM-Versand, Schmiedestraße 5, 3388 Bad Harzburg, Tel.: (0 53 22) 5 40 81.
reLine Software, Königstraße 55, 3000 Hannover 1, Tel.: (05 11) 31 58 34.

4000
Bachler, Postfach 429, 4290 Bocholt, Tel.: (0 28 71) 18 30 88.
Compy-Shop GmbH, Missundestr. 48, 4600 Dortmund 1, Tel.: (02 68) 4 97 1 69.
Die Cassette, Markt 13, 4950 Minden, Tel.: (05 71) 2 16 48.
Dynatex, Brückstr. 42–44, 4600 Dortmund 1, Tel.: (0 23 01) 41 34.
Eclipse Software Design, Versmolder Str. 41, 4802 Halle/Westf., Tel.: (0 52 01) 1 69 89.
Eurosystems, Bredenbachstr. 129, 4240 Emmerich, Tel.: (0 28 22) 4 55 89.
German Design Group, Buchholzstraße 17, 4755 Holzwickede, Tel.: (0 23 01) 1 26 47
Joysoft, Pempelforter Straße 47, 4000 Düsseldorf 1, Tel.: (02 21) 44 30 56.
Korona-Soft, Siegfriedstr. 36, Gütersloh, Tel.: (0 52 41) 18 28.
Leisuresoft, Robert-Bosch-Str. 1, 4703 Bönen, Tel.: (0 23 83) 69 - 0.
LIFETIMES, Pestalozzistr. 6, 4350 Recklinghausen, Tel.: (0 23 61) 3 62 67
Power Station Records, Rein Gerrits, Nakatennusstraße 2, 4050 Mönchen Gladbach 1, Tel.: (0 21 61) 49 05 55.
Rushware Computerspiele GmbH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2, Tel.: (0 21 31) 6 07 - 0.
Rainbow Arts/Softgold, Daimlerstr. 10, 4044 Kaarst 2, Tel.: (0 21 31) 66 02 - 0.
RTS Roland Toonen Software, Postfach 31, 4178 Kevelaer, Tel.: (0 28 32) 7 81 84.
Soft & Sound, Gneisenaustr. 1, 4000 Düsseldorf 30, Tel.: (02 11) 49 48 62.
Softshop GmbH, Limbecker Platz 9, 4300 Essen 1, Tel.: (02 01) 23 82 56.
Softwareversand Gebauer, Sternwandstr. 69, 4000 Düsseldorf, Tel.: (02 11) 30 92 33.
Starbyte Software, Nordring 71, 4630 Bochum, Tel.: (02 34) 68 04 60.
Thalion Software GmbH, Königsstraße 16, 4830 Gütersloh, Tel.: (0 52 41) 1 20 49.
United Software, Hauptstraße 70, 4835 Rietberg 2, Tel.: (0 52 44) 40 80.
Kai Uffenkamp-Computer-Systeme, Gartenstraße 3, 4904 Enger, Tel.: 0 52 24 / 23 75.

5000
Computerstudio, Hindenburgstr. 82, 5630 Remscheid, Tel.: (0 21 91) 38 54 24.
CPS Frank Heidak, Franzstr. 7, 5000 Köln 41, Tel.: (02 21) 40 68 88.
Digital Marketing, Krefelder Str. 16, 5142 Hückelhoven 2, Tel.: (0 24 35) 20 86.
Joysoft, Gottesweg 157, 5000 Köln 41, Tel.: (02 21) 44 30 56.
Kingsoft, Grüner Weg 29, 5100 Aachen, Tel.: (02 41) 15 20 51.
Mediencenter Iselohn, Werninger Straße 45, 5860 Iserlohn, Tel.: (0 23 71) 2 45 99.

6000
Atari Computer Deutschland GmbH, Postfach 1213, 6096 Raunheim, Tel.: (0 61 42) 20 90.
Bomico, Am Südpark 12, 6092 Kelsterbach, Tel.: (0 61 07) 76 06 - 0.
Demonware GmbH, Strahlenberger Str. 125a, 6050 Offenbach, Tel. (0 69) 8 00 47 03 - 99
Die Spielburg, Friedrich-Ebert-Straße 1, 6250 Worms, Tel.: (0 62 41) 59 37 63.
KONAMI (Europe) GmbH, Postfach 560180, 6000 Frankfurt/M. 50, Tel.: (0 69) 95 08 12 - 0.
MN-Hobby Soft, Amtsgasse 3, 6940 Weinheim, Tel.: (0 62 01) 18 12 01.
Nintendo of Europe GmbH, Babenhäuserstr. 50, 6754 Großostheim, Tel.: (0 60 26) 50 50 - 0.

7000
Funny Software, Grazer Str. 34, 7000 Stuttgart-Feuerbach, Tel.: (07 11) 8 56 85 34.
TOP 4, Hackstr. 30, 7000 Stuttgart 1, Tel.: (07 11) 2 62 42 09.

8000
Computer-Shop (Gamesworld), Landsberger Str. 135, 8000 München 2, Tel.: (0 89) 5 02 24 63.
ECS Vertriebs GmbH, Rosenheimer Str. 92 a, 8000 München 80, Tel.: (0 89) 4 48 93 89.
Funtastic ComputerWare, Müllerstraße 44, 8000 München 44, Tel.: (0 89) 2 60 95 93.
Gerds Computer-Eckerl, Putzbrunner Str. 19, 8012 Ottobrunn, Tel.: (0 89) 6 09 66 98.
HIGH SCORE GAMES, Herzogstr. 2, 8000 München 40, Tel.: (0 89) 34 43 88.
Magic Computerspiele, Trierer Straße 110, 8500 Nürnberg 50, Tel.: (09 11) 4 88 71.
Peksoft, Müllerstr. 44, 8000 München 50, Tel.: (0 89) 2 60 93 80.
Safer Games, Minnewitstraße 28, 8000 München 90, Tel.: (0 89) 6 90 86 87.
Softworld, Peter-Henlein-Str. 73, 8500 Nürnberg 40, Tel.: (09 11) 43 74 74.
Theo Kranz Games, Juliuspromenade 11, 8700 Würzburg, Tel.: (09 31) 57 16 01.
T.S. Datensysteme, Dennisstraße 45, 8500 Nürnberg, Tel.: (09 11) 28 82 86.
Wial-Versand, Liegnitzer Str. 13, 8038 Gröbenzell, Tel.: (0 81 42) 82 73.

O-1000
Computer Zentrum, Grossestr. 13, 1260 Straussberg.

O-2000
Computer & Technik Stralsund, Langenstr. 13, 2300 Stralsund.

O-4000
Comp AS, Wordgasse 4, 4300 Quedlinburg.

O-7000
PSW Com Tac GmbH, Steinbrückstr. 1, 7700 Hoyerswerda.

O-8000
HHW Computerstudio 2000 GmbH, Gojliser Str. 21, 8028 Dresden.

Schweiz
Discade, Bachstr. 22, CH-8200 Schaffhausen, Tel.: (0 53 25) 13 32.

Die nächste ASM (4/92) erscheint am 13. März 1992 & ASM-SPECIAL 15 liegt bereits ab 6. März 1992 am Kiosk!

BYE & BUY

... in der 4.92

◄ THE NEXT...

●●● wie denn, schon zu Ende? Schon alles gecheckt? Umfrage abgehakt? Oder sollen wir etwa 'ne kleine Probe machen – so aufs Exempel? Was also hat es mit der 'bösen Saat' auf sich, he? Aha, DARK SEED! Alien-Syndrom oder was? ● Auch MYTH, die aufgemotzte Acht-Bit-'Untoten'-Klamotte, bringt's Euch knüppeldick. Wartet's nur ab! ● Dunkel oder nicht – wer sich in Microproses Schwalben F-15 III oder B-17 FLYING FORTRESS wagen will, braucht sich ums Wetter keine Sorgen zu machen. Für uns Guido heißt's in Kürze 'Fasten Seat Belts' – unwiderruflich. ● Geht's noch? O.k. Dann laßt Euch mal eben locker verkleinern und intravenös auf 'ne FANTASTIC VOYAGE in den Blutkreislauf Eures Kumpels jagen. Gentechnologie macht's möglich? ● Auf eine 'Tour de Paris' besonderer Art begibt sich TITUS THE FOX, quirliger Schlawiner und Langfinger, vor dem kein Kraut gewachsen zu sein scheint. ● Für spaßige Touren auf der Schiene stellt KING-SOFT die Weichen: mit LOCOMOTION. ● Auch neue Pistentouren werden sich (endlich) mit VROOM auf Amiga auftun. Echt bombe? ● Und wen KICK OFF seiner Zeit in den Bann gezogen hatte, der sollte seine Äugen mal auf ANCOS taufrische Basketball-Version TIP OFF werfen. Korbleger oder Draufleger? Auch diese Frage wird für Euch geklärt – in der ASM 4/92. ● Ab 13. März am Kiosk! ● Get That Stuff!! ●●●

ASM-Titel im April ▲

Flinkes Füchschen ▼

Fasten your seat belts': F15-III

▲ Injektion gefällig?

▲ Giger läßt grüßen: DARK SEED

▲ Die Untoten-Sage: MYTH

4.92

ASM

FÜR 6,60 DM?

KLARO !

12x

Widerrufsrecht:
Abo-Vereinbarungen können innerhalb einer Woche beim Tronic-Verlag, Postfach 870, 3440 Eschwege, schriftlich widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

DESHALB

AB SOFORT 12x IM JAHR

100 % PREISWERT

100 % SCHNELL

100 % KOMPLETT

ABO

Wenn Sie ASM abonnieren, sparen Sie gegenüber dem Einzelkauf einen Batzen Geld! Das Porto übernehmen selbstverständlich wir.

Wenn Sie ASM abonnieren, bekommen Sie ASM noch vor dem offiziellen Erscheinungstermin – früher als Ihre Nachbarn.

Wenn Sie ASM abonnieren, verpassen Sie mit Sicherheit keine einzige Ausgabe und erhalten somit ein lückenloses Nachschlagewerk.

»KONTAKTKARTE«

Ich beziehe mich auf die in Nr. ______ Seite ______ erschienene
☐ Anzeige ☐ redaktionelle Besprechung
☐ und bitte Sie um weitere **Informationen** über Ihr Produkt ______
☐ und gebe die nachfolgende **Bestellung** unter Anerkennung Ihrer Liefer- Zahlungsbedingungen auf:

Menge	Produkt/Bestellnummer	Computer-system	à DM	gesamt DM

Absender und Computersystem nicht vergessen!

Datum, Unterschrift (für Jugendliche unter 18 Jahren der Erziehungsberechtigte)

»KLEINANZEIGENAUFTRAG«

Private Anzeigen: Bis 5 Zeilen 5,– DM, jede weitere Zeile 2,– DM
Geschäftliche Empfehlungen: 10,– DM je angefangene Zeile, zzgl. Mehrwertsteuer

Kreuzen Sie bitte an, in welche Rubrik (s. Karte) Ihre Anzeige gehört, schreiben Sie Ihren Text in die Karte (jedes Kästchen = ein Zeichen, also Buchstabe, Satzzeichen oder Wortzwischenraum). Der Abdruck erfolgt **nur** gegen Vorkasse (Verrechnungsscheck). Bitte veröffentlichen Sie meine Anzeige ☐ **mal** in der nächsterreichbaren »ASM« für
☐ private Zwecke ☐ gewerbliche Zwecke

Das ist der Text: *(Bitte deutlich in Druckbuchstaben schreiben!)*

☐ Die Anzeige soll als Chiffre-Anzeige erscheinen (nur möglich bei Privat-Anzeige) Chiffre-Gebühr 10,– DM zzgl. zum Anzeigenpreis
In dieser Rubrik:

☐ **Biete an** ☐ Hardware ☐ Software
☐ **Suche** ☐ Hardware ☐ Software
☐ **Tausch**
☐ **Stellenmarkt/freie Mitarbeit**
☐ **Geschäftsverbindungen**
☐ **Verschiedenes**

Bei Angeboten:
Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze.

Datum Unterschrift (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters)

»ZEITSCHRIFTEN-ABO«

Hiermit bestelle ich …
☐ **ASM** für mindestens 12 Ausgaben (1 Jahrgang)
☐ **ASM-Special** für mindestens 4 Ausgaben (1 Jahrgang)
Inlandspreise: 12 Ausgaben ASM 79,20 DM, 4 Ausgaben ASM-Special 35,– DM
Auslandspreise: 12 Ausgaben ASM 95,50 DM, 4 Ausgaben ASM-Special 42,– DM
Lieferung erfolgt ab der nächsterreichbaren Ausgabe.
☐ **ASM** ☐ **ASM-Special** als Geschenk-Abonnement.

Lieferanschrift (bei Geschenk-Abo Anschrift des Empfängers)
☐ Geschäft ☐ Privat

Vorname, Name

Firma (nur wenn Lieferadresse)

Straße, Nr./Postfach

W- O- PLZ/Ort *(Bitte genaue Anschrift angeben!)*

Diese Abonnements verlängern sich automatisch um 4 bzw. 12 Ausgaben, wenn sie nicht sechs Wochen vor Ablauf schriftlich gekündigt werden.

Datum Unterschrift (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters)

Gewünschte Zahlungsweise:
☐ **Bequem und bargeldlos durch Bankabbuchung**

Bankleitzahl

Konto-Nr./-Inhaber

Geldinstitut

☐ **Gegen Rechnung** – zahlbar innerhalb zwei Wochen nach Erhalt. (Bitte keine Vorauszahlung leisten – Rechnung abwarten.)

Widerrufsrecht:
Ich weiß, daß ich diese Vereinbarung innerhalb einer Woche beim Tronic-Verlag GmbH & Co. KG, Postfach 870, D-3440 Eschwege, schriftlich widerrufen kann, wobei bereits die rechtzeitige Absendung meines Widerrufschreibens zur Fristwahrung ausreicht. Ich bestätige das durch meine zweite Unterschrift.

Bitte unbedingt zwei Unterschriften leisten!

Datum Unterschrift (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters)

ASM-BAZAR

☐ **1 MB Speichererweiterung** für Amiga 500 mit Uhr + Neuromancer ... à 149,– DM
☐ **Maverick**-Joyboard ... à 39,95 DM
☐ **Disk-Quader 10** (rot) ... à 9,90 DM
☐ **1 Quader + 10 Leerdisks** im Pack ... à 24,95 DM
☐ **Great Courts** (☐ Amiga) ... à 39,95 DM
(☐ PC, (☐ 5,25", ☐ 3,5")) ... à 49,95 DM
☐ **Ultima I-III** (☐ PC 5,25") ... à 49,95 DM
(☐ C-64 Disk) ... à 39,95 DM
☐ **Ultima V** (☐ C-64 Disk) ... à 49,95 DM
(☐ Amiga) ... à 19,95 DM
☐ **Ultima VI** (☐ PC (5,25" + 3,5") ... à 39,95 DM
(☐ C-64 Disk) ... à 19,95 DM
☐ **Damocles Set** (Spiel + beide Mission-Disks, Amiga) ... à 49,95 DM
☐ **Dragon Wars** (Amiga) ... à 49,95 DM
☐ **The Savage Empire** (PC 5,25" - 7 Disks!) ... à 39,95 DM
☐ **Pool of Radiance** (C-64 Disk) ... à 49,95 DM
☐ **Lord of the Rings** (PC 5,25" - 5 Disks!) ... à 39,95 DM
☐ **Monster Business** (☐ Amiga, ☐ Atari ST) ... à 29,95 DM
☐ **Loopz** (☐ PC 5,25", ☐ Amiga) ... à 29,95 DM
☐ **Chris Hülsbecks »Shades«-CD** ... à 23,95 DM
☐ **Jochen Hippels »Give it a try«-CD** ... à 16,95 DM
☐ **Lucasfilm-Koffer** (☐ Amiga, ☐ ST, ☐ PC (5,25")) ... à 99,– DM
☐ **Überraschungssack** (☐ PC 5,25", ☐ Amiga, ☐ ST) ... à 69,95 DM
(☐ C-64 Disk) ... à 39,95 DM

BÜCHER

☐ **Das Neue Computer Hassbuch** ... à 7,50 DM
☐ **Space Rat-Intergalaktisch** ... à 7,80 DM
☐ **Space Rat II-Abgefetzt** ... à 7,80 DM
☐ **Top Secret Hint Book** ... à 7,80 DM

HEFTE

☐ **Das ASM-MEGA-PACK '90** (kompl. Jahrgang 1990 incl. 1 Sammelordner) ... à 60,– DM
☐ **Das ASM-MEGA-PACK '89** (kompl. Jahrgang 1989 incl. 1 Sammelordner) ... à 60,– DM
☐ **7er-Pack** (ASM Special Nr. 3, 5, 6, 7, 8, 9, 10) ... à 25,– DM
☐ **folgende Ausgabe/n zum Einzelpreis:** ASM ____/____ ____/____ zum Neupreis

ASM Special Nr. ☐2 ☐3 ☐5 ☐6 ☐7 ☐8 ☐9 ☐10 à 7,50 DM ☐4 à 4,50 DM ☐11 ☐12 ☐13 ☐14 à 9,80 DM

ASM-ACCESSOIRIE

☐ **ASM-Sammelordner,** 2 Stck. ... **16,80 DM**
☐ **ASM-Space-Rat-Shirt,**
☐M oder ☐XL (bitte ankreuzen) ... **20,– DM**
☐ VGA-Spielebox,
Version 2.0 ... **29,95 DM**

MICROWELLE

☐ Risk It (Amiga) ... **29,– DM**
☐ Spaceball (Amiga) ... **29,– DM**
☐ Space Cab (Amiga) ... **29,– DM**
☐ Freddy (Amiga) ... **29,– DM**
☐ Chemicon (Atari ST) ... **29,– DM**
☐ Skat 2000 (Atari ST) **29,– DM**
☐ The Secret Cave (Atari ST) ... **29,– DM**

+ **Porto/Verpackung** (Inland 4,– DM, Ausland 6,– DM)

Gesamtbetrag ______ DM

Bitte beachten Sie, daß bei Nachnahmelieferungen zusätzlich eine Nachnahmegebühr von 6,30 DM anfällt. Nachnahmesendungen ins Ausland sind leider nicht möglich. Die Lieferung sämtlicher Artikel erfolgt solange der Vorrat reicht! Für Mehrfachbestellungen bitte Stückzahlen eintragen!

aktueller software markt
aktueller software markt SPECIAL

»ABONNEMENT«

Absender

Name/Vorname/Firma

Straße/Postfach

W- O- PLZ/Ort

Bitte mit der jeweils gültigen Postkartengebühr freimachen

Antwort

Tronic-Verlag GmbH & Co. KG
ABO-Service
Postfach

D-3440 Eschwege

---

aktueller software markt
aktueller software markt SPECIAL

»KONTAKTKARTE«

Name

Straße/Postfach

W- O- PLZ/Ort

Telefon (Vorwahl/Nummer)

Bitte mit der jeweils gültigen Postkartengebühr freimachen

Postkarte

Anschrift der Firma, bei der Sie bestellen bzw. von der Sie Informationen erhalten wollen.

Firma

Straße/Postfach

PLZ/Ort

---

aktueller software markt
aktueller software markt SPECIAL

»BESTELLKARTE«

☐ Ich mache von Ihrem Angebot Gebrauch und bestelle die umseitig ausgewählten Produkte.

Name

Straße/Postfach

W- O- PLZ/Ort

☐ Den Betrag bezahle ich mit dem beigefügten Verrechnungsscheck.
☐ Ich bitte um Lieferung per Nachnahme zuzüglich der Nachnahmegebühr von 6,30 DM (nur innerhalb der BRD).

Datum Unterschrift (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters)

Bitte mit der jeweils gültigen Postkartengebühr freimachen

Antwort

Tronic-Verlag GmbH & Co. KG
Versand-Service
Postfach

D-3440 Eschwege

---

aktueller software markt
aktueller software markt SPECIAL

»KLEINANZEIGEN«

Name/Vorname/Firma

Straße/Postfach

W- O- PLZ/Ort

Diese Karte bitte in einem Umschlag als Brief schicken.

Adresse:

Tronic-Verlag GmbH & Co. KG
Kleinanzeigen-Service
Postfach

D-3440 Eschwege